Micro NEWS

TEO PAGE 100

FREEWARE

DECOUVREZ LES JEUX GRATUITS!

EXCLUSIF

LE 1er JEU SUR CD-ROM

CONFESSION D'UN PROGRAMMEUR

MINI ATARI PC

M 2843 - 19 - 20,00 F

3792843020006 00190

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

N°19

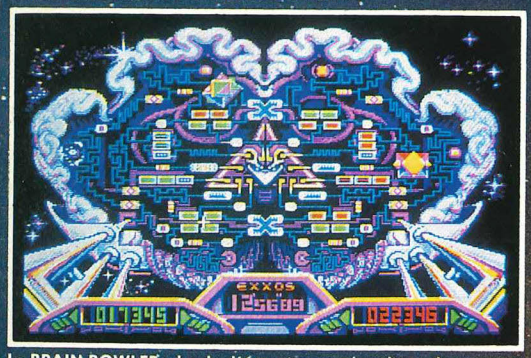
MARS 1989

PURPLE

''CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !''

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



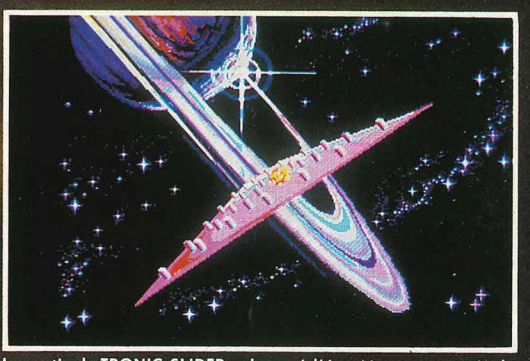
Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...

Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...

De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...

En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...

Et surtout n'oublie pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI !

LA PRESSE EST UNANIME :

en France

TILT
■ On est admiratif.

MICRO NEWS
■ PURPLE est un must incontournable (...)

COMMODORE REVUE
■ PURPLE SATURN DAY, (...) futuriste, inventif (...)

JEUX & STRATEGIE
■ Merci à EXXOS pour cette réalisation splendide.

GENERATION 4
■ EXXOS soit loué! Il nous offre (...) un nouveau jeu encore plus fou que l'Arche du Captain BLOOD.

à l'étranger

ST/AMIGA FORMAT
■ (...) a formidable challenge to the games of '89.

NEW COMPUTER EXPRESS
■ Definitely the best game (...)

POPULAR COMPUTING WEEKLY
■ Graphics : 95
Game play : 92
Overall : 94

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

EXXOS

AIA AIA HOGLO HULU....

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adulte

LOGICIELS

ATARI ST
AMSTRAD
disquettes - cassettes
PC compatibles
AMIGA
COMMODORE 64

ET ACCESSOIRES

BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT

CONSOLES SEGA - ATARI 2600

- EGALEMENT DISPONIBLE -

JEUX DE ROLES
WARGAMES
JEUX DE PLATEAUX
JEUX ELECTRONIQUES
JEUX DE REFLEXION
casse - tête, billards, casino, cartes...

FORUM DES HALLES
NIVEAU - 2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
LES 4 TEMPS NIVEAU 2
Tel : 47 73 65 92

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 114

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Rédaction : Brice Defeyer, Laurence Le Gentil, Pierre-Emmanuel Grange
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Assistante de publicité : Frédérique Paingault
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page : Raynald Cheminelle
Diffusion : Jacques Houlmann
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : François-Yves Bertrand, Raynald Cheminelle, Éric Legris, Ludovic Monnerat, Joël Nadal, Fred Schaerlig, Jean-Yves Trétout, A. Venturman, Simon Weisz
Sole software representatives for the U.K. : Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger : Tony Takoushi (GB), Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Lerouge
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10
Impression : Rotolaf - 48.67.70.80
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250.000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 60.000 ex.

Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO 6
NEWS 6
SEX MACHINES 28
LES TOPS DU MOIS 33
LA GALERIE 50
TOP SECRET 52
COURRIER DES LECTEURS 68
BLANCHE-FESSE 70
PÉPÉ RÉTRO 72
ÉDUCATION 73
ROCK'N SCROLL 74
LES SOFTS DU MOIS 75
CONSOLES 86
PROF ST 90
DOCTEUR AMIGA 96
MAJOR THOMSON 100
SAMOURAÏ MICRO 106
CONCOURS COBRA SOFT 108
CAPITAINE PIXEL 109
ABONDOS 112
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS 115
DAZI-BAO 118
ARCHIMÈDE LE BARBU 120
BD CARALI 121
LIVRES 122
INSERT COIN 124
PETITES ANNONCES 126
DERNIÈRE MINUTE 129

EDITO

TROP GÂTÉS ?

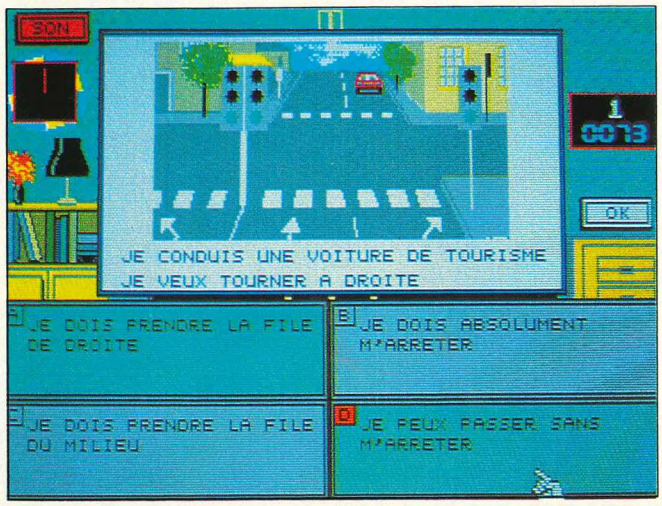
Les lecteurs de Micro News sont-ils en train de devenir les enfants gâtés de la micro française ?
Le mois dernier (et cette promo est encore valable ce mois-ci), ils pouvaient acheter un ordinateur Atari 800 XL pour 189 F et les copains qui ne connaissaient pas le canard ont vraiment eu l'air de ploucs.
Ce mois-ci, encore plus fort, voici les jeux gratuits (p. 28) ! Et en plus c'est dans "Sex Machines", avec des illustres à faire se parjurer un Ayatollah ! Même si vous êtes d'un naturel prude et que votre premier soin est de scotcher nos pages "chaudes" (afin de pas être entraîné vers de coupables pensées), nous vous conseillons de lire cette rubrique où nous abordons des sujets comme le piratage ou le prix élevé des logiciels.
Nous vous disions que le futur allait être stupéfiant... *Dragon's Lair* à peine sorti, voici déjà le premier jeu sur CD-ROM, dévoilé en exclusivité pour vous sur la console NEC, c'est en page 24.
Et le blues du programmeur en Dazi-Bao mineur, savez-vous ce que c'est ? Et une partie de l'équipe d'Exxos qui s'en va à confesse comme d'autres achètent des nougats ? Et Blanche-Fesse qui tire le diable par la queue ? Et un ordinateur Atari qui tient dans la main et fond dans la bouche ?
Et attention, le Major Thomson est enfin au rendez-vous !
Parfois nous pensons que vous êtes trop gâtés et puis, le mois suivant, nous ne pouvons nous empêcher de faire des pieds et des mains pour vous obtenir des plans, des remises dans les magasins, des scoops et des news d'enfer...
Trop gâtés, j'vous dis !

Jean-Michel Berté

LORIC

Depuis son célèbre *Aigle d'Or* qui tournait sur Oric, Loriciels à fait un sacré bout de chemin. D'ailleurs, le Ministère de l'Industrie récompense l'éditeur en lui décernant récemment une premiere place exæquo au Grand Prix de la Performance Commerciale. Comme une bonne surprise n'arrive jamais seule, Broderbund a souhaité se faire représenter en Europe par Loriciels. Juste retour des choses pour ce géant, deuxième éditeur américain de jeux pour micro-ordinateurs (*Load Runner, Print Shop, Karateka, Typhoon Thompson*, etc.) qui distribue les produits Loriciels aux Etats-Unis depuis janvier 88. Mais dirigeons-nous vers des latitudes qui nous sont plus familières : un an après l'ouverture du studio de programmation d'Annecy, Loriciels vient d'installer une deuxième antenne située à Grenoble. C'est dans le secret de ce nouveau "laboratoire" qu'est programmé en ce moment le prochain "grand" Loriciels. Qu'en est-il ? Mystère et boules de gommes : il s'agit d'une simulation, le scénario se fait en liaison avec Broderbund, ce sera de la 3D qu'on nous promet rapide et surfacée et enfin, "ça" devrait sortir d'ici quelques mois et tourner sur Atari ST, Amiga, PC/compatibles et Amstrad. Bref, "ça" s'entoure pudiquement d'un voile de mystère des plus opaques... Remarquez, je connais - pour les plus impatients d'entre vous - un moyen infaillible de rencontrer les progammeurs et de pénétrer le Saint des Saints, à Grenoble : en effet, ce nouveau studio recrute graphistes, programmeurs et autres talents. Si vous vous en sentez capables, vous pouvez poser votre candidature en écrivant au Loriciels Studio de Grenoble, 59 rue Thiers, 38000 Grenoble. Si vous êtes vraiment pressé de les rencontrer, vous pouvez aussi traîner sur les circuits de la région : Didier Arnaud et Patrice Beaudoing, les deux responsables du studio, semblent en effet avoir une certaine prédilection pour le risque et la compétition puisqu'ils viennent de participer à la Coupe de

▼ *Code-Route, sur ST*



IELS

Bien que l'évènement ait eu lieu dans la plus grande intimité, Loriciels a fêté ses cinq ans en 88. Que l'on ne s'y trompe pas, cinq ans c'est énorme pour un éditeur de logiciels de jeux.

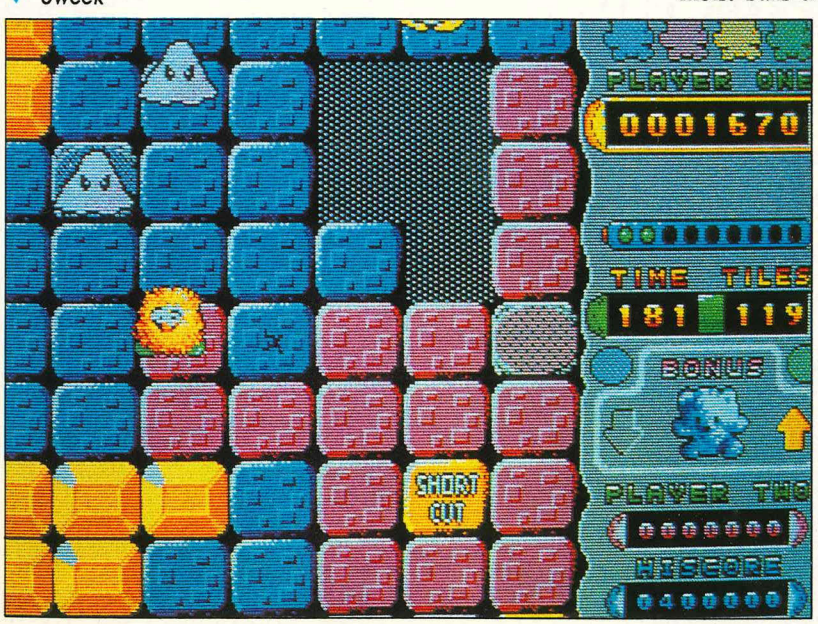
▲ *Cobra 2, sur ST*

▲ *Sweek*

France de Trial 4x4 au volant d'une Auverland A3. Si vous ne vous sentez pas encore capable de vous mesurer à eux, sachez que ces gens là pensent à tout puisque le programme **Code-Route**, à sortir très prochainement sur Atari ST, va permettre aux futurs conducteurs d'apprendre leur code et aux recalés de le réviser. Ce programme, qui a la particularité de disposer d'une option test tirant 40 questions aléatoirement parmi une bibliothèque de 1000, se veut tout à la fois éducatif et ludique et bénéficie de graphismes mettant le "candidat-joueur" dans un contexte assez similaire à ce qu'il pourra rencontrer lors d'un véritable examen. Comme il se doit, la présentation du logiciel a été laissée à un pro du volant, Bernard Darniche. A la même période devrait également paraître **Cobra 2** dont nous vous parlions il y a quelques mois. Sans trop entrer dans le détail, ce que j'en avais vu à l'époque laissait augurer d'un bon jeu d'arcade aux graphismes colorés et bénéficiant d'animations 3D très bien réalisées. On vous en dira plus bientôt mais pour l'instant, les feux de l'actualité éclairent une curieuse et attachante bestiole répondant au nom de **Skweek**, héroïne du logiciel qui porte son nom. Dans ce jeu d'arcade comportant plus de 99 tableaux et 3 musiques différentes, le joueur dirige Sweek au joystick. Il s'agit de l'aider à décontaminer les 99 continents, jadis pollués au sweekticide bleu par Pitark et ses Schnoreuls. Comme vous vous en souvenez sûrement, l'excès de sweekticide bleu eût pour effet de faire fuir les Skweezettes vers les régions plus clémentes de Refuznoïd. Bref, votre mission consiste à passer sur toutes les cases bleues afin de les repeindre en rose tout en échappant à une cohorte de monstres tous plus rigolos les uns que les autres (ça va de la pieuvre à l'ananas géant en passant par, heu... enfin c'est bleu, étoilé et très marrant !). Bien entendu, les choses ne se passent pas aussi facilement dans la réalité. En effet, outre qu'il est impossible d'en franchir certaines, il existe des cases piégées sur lesquelles il ne fait pas bon passer. Heureusement, il est possible d'attraper des bonus çà et là. Ces derniers apparaissent sous l'aspect de petits nounours de différentes couleurs. Bref, qu'on l'adore parce qu'il ressemble à une patate laineuse ou en dépit de cela, Skweek -le personnage - est vraiment attachant et Skweek - le jeu - est digne d'une salle d'arcade.

Depuis son célèbre *Aigle d'Or* qui tournait sur Oric, Loriciels à fait un sacré bout de chemin... ●

▼ *Sweek*

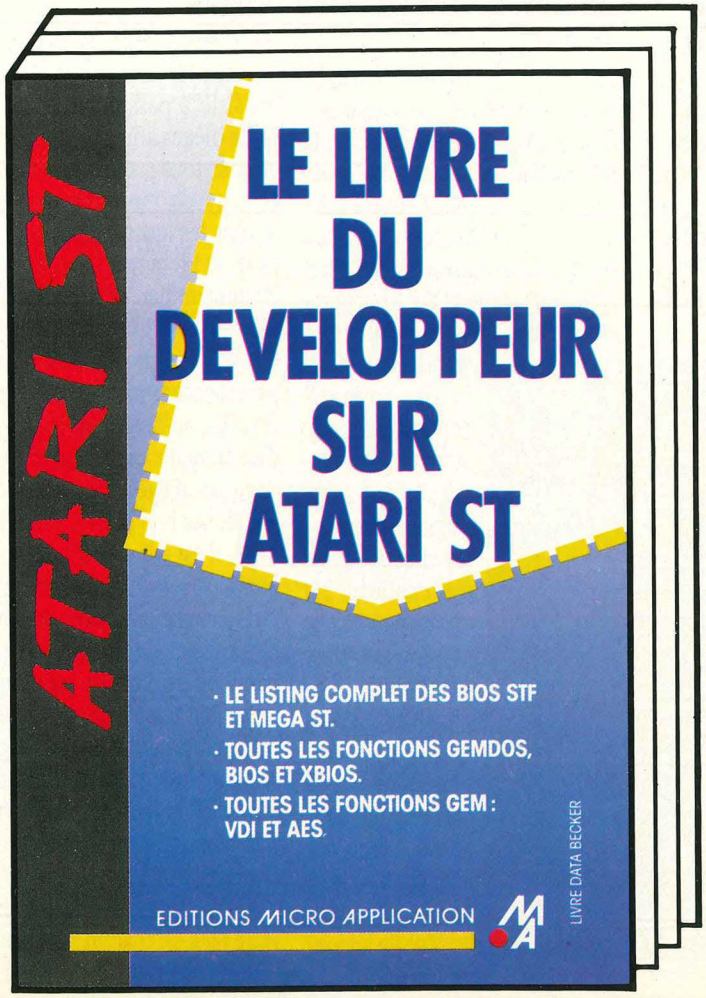


MICRO APPLICATION

LES LIVRES MICRO APPLICATION POUR ACQUÉRIR L'INDISPENSABLE CONNAISSANCE ET LE SAVOIR-FAIRE, POUR UTILISER VOTRE ATARI EN TOUTE EFFICACITÉ.

Découvrez les secrets du graphisme sur ATARI ST. Grâce à cet ouvrage, réalisez les graphismes les plus fous, maîtrisez le dessin en 2 et 3 dimensions, créez des animations... Lorsque vous désirez aller encore plus loin, des programmes en GFA Basic, des routines en Assembleur et en C vous permettront de devenir un vrai professionnel du graphisme. Parmi les sujets traités : la programmation sous GEM (fenêtres, menus déroulants, boîtes de dialogues...), des routines graphiques performantes (algorithmes de tracés de lignes, de cercles, rotations, projections, déformations...). Réf. ML 502. 199 F.

NOUVEAU



Cet ouvrage exhaustif de plus de 700 pages rassemble toutes les informations techniques pour programmer en toute efficacité l'ensemble des ordinateurs de la gamme ATARI ST.

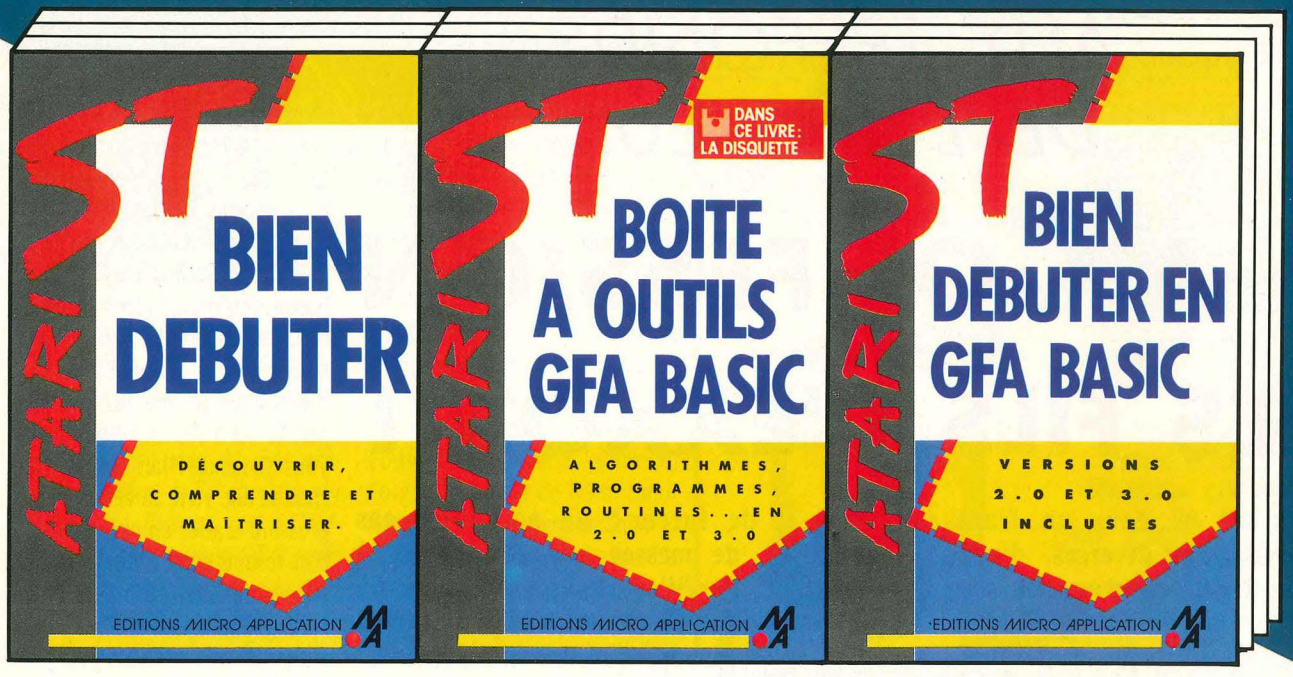
Vous y trouverez, organisés de façon pratique, tous les renseignements sur la structure et le fonctionnement de votre machine, indispensables pour une programmation optimisée et professionnelle : listing complet et commenté des Bios du STF et du MEGA ST, toutes les fonctions GEMDOS, BIOS, XBIOS, GEM, le Blitter et sa programmation, les interfaces...

Des appels de fonction en C, Assembleur et GFA Basic vous permettront de mettre directement en pratique vos nouvelles connaissances dans votre langage habituel. Enfin, pour que ce livre de référence devienne votre meilleur outil de travail, vous disposez d'un index complet des fonctions relatives aux différents domaines techniques de la machine. Réf. ML 550. 290 F.

NOUVEAU

EDITIONS MICRO

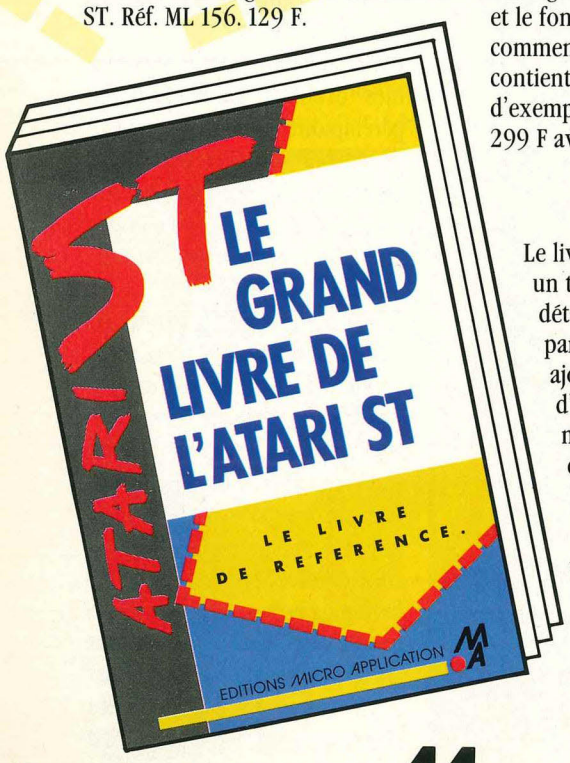
AIME ATARI.



Tout pour prendre un bon départ et gagner du temps. Cet ouvrage aborde simplement l'installation de votre machine, l'utilisation du TOS et de GEM, de la souris, du clavier, du Basic et du Logo. Créez vos premiers programmes et maîtrisez les différentes configurations de l'ATARI ST. Réf. ML 156. 129 F.

Cet ouvrage de haut niveau présente de nombreuses solutions pour concevoir des applications poussées en GFA Basic. Traitement de texte, base de données, calculs mathématiques, représentations graphiques... Ces logiciels obéissent à des algorithmes type dont la structure et le fonctionnement sont largement commentés. La disquette du livre contient une quantité d'utilitaires et d'exemples pratiques. Réf. ML 631. 299 F avec la disquette. **NOUVEAU**

Abordez efficacement le célèbre GFA Basic, de l'apprentissage des commandes à la programmation structurée. Découvrez, illustré de nombreux exemples pratiques : les variables, les procédures, les fonctions paramétrables, le traitement des données, l'accès aux disquettes... Disposez de toutes les informations pour parfaire votre apprentissage de ce fabuleux langage et passer facilement de la version 2 à 3. Réf. ML 527. 129 F. **NOUVEAU**



Le livre de référence sur ATARI ST. Résolvez tous vos problèmes en un tour de main : ennuis d'imprimante, de boot, informations détaillées sur le disque RAM..., en apprenant à maîtriser parfaitement votre machine. Pour sélectionner un logiciel ou ajouter un accessoire, connaître le Hardware ou les systèmes d'exploitation, LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST sera votre meilleur conseiller. Réf. ML 530. 199 F (disquette sur commande).

APPLICATION

ÉDITIONS MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
	FRAIS D'ENVOI*	
		TOTAL TTC

*20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration _____

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Date : _____ Signature :

☐ GRATUIT : JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

Diffusion librairies : Éditions RADIO Tél. : (1) 43 29 63 70

Distribution : Genève : Micro distribution Tél. : (022) 843 4 82
Bruxelles : Easy Computing Tél. : 02-660 6390.

WELLDONE

UN VOYAGE AUX TRÉFONDS DE L'HORREUR

LA CONFESSION DES FILS D'EXXOS !

Exxos est né dans un fracas de sang et de fureur : ne parlait-on pas d'immolations diverses, d'actes sanguinaires, de messes noires célébrées à coups de micro-processeurs encore vivants ? Pareilles choses sont aptes à ébranler l'ardeur du journaliste le plus matérialiste... C'est pourquoi il s'est avéré impossible de trouver une personne assez courageuse pour aller interviewer les allumés d'Exxos. L'âme résignée, nous avons dû faire appel au Père Fontenay, le célèbre exorciste dont les exploits spectaculaires ont inspiré le film "L'Exorciste". Allions-nous le revoir vivant ? Voici son récit...

Depuis un an, une nouvelle secte - **Exxos** - a fait son apparition. Elle a surtout fait parler d'elle en publiant deux ouvrages blasphématoires : **Captain Blood** et **Purple Saturn Day**. Mais qui se cache derrière ces noms barbares ? Quels sont les cerveaux détraqués qui ont conçu ces monuments de morbidité ? Est-ce la matérialisation tant redoutée de l'Antéchrist ?

Le journal Micro News m'a demandé d'enquêter, de confesser et d'exorciser les pervers polymorphes qui se cachent derrière Exxos. La tâche fut rude, et le souvenir du souffle froid du démon fait encore frissonner mon échine...

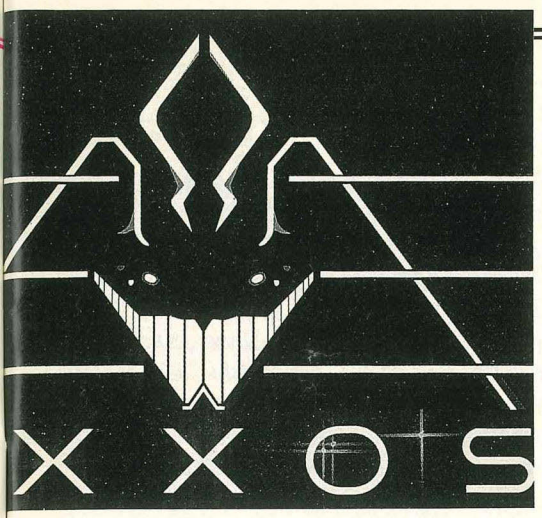
Nous avions rendez-vous dans un endroit désert pour que la confession puisse se faire tranquillement. Un crissement se fit entendre. Je vis alors une lumière vacillante qui venait vers moi... Les portières claquèrent et trois personnages curieux descendirent. **Philippe Ulrich** d'abord, grand prêtre de la divinité locale. Inutile de le présenter, ses sévices pestilentiels sont bien connus (voir l'excellente biographie du professeur Zum'Oglot : "Les sept vies de P. Ulrich, démon luciférien", aux éditions Bételgueuse). Ensuite vint **Didier Bouchon**, co-géniteur de Blood et graphiste de Purple Saturn Day. Grand, lunettes noires, imper mastic, badge KGB, son look totalement satanique a au moins l'avantage d'annoncer la couleur... (Mais j'en ai vu d'autres... Souvenez-vous de Linda Blair qui me crachait sa bile verte au visage en me pressant d'aller en enfer pour... bon, restons poli). Enfin le dernier suppôt de Satan, **Rémi Herbulot**, grand maître de Purple Saturn Day, au scénario et la programmation.

▼ *Le Père Fontenay pratiquant l'exorcisme*

Nous entrâmes alors dans le confessionnal. Les questions se bousculaient dans ma tête : comment devient-on un auteur à succès ? Exxos vous inspire-t-il ? Mais la première qui franchit mes lèvres me pétrifia par son audace : "Rémi et Didier, jurez-vous de renoncer à Exxos ?"

Un double cri d'horreur retentit à mes oreilles, suivi du plus péremptoire "*Jamais !*" que j'ai pu entendre. Nous nous recueillîmes alors un instant. Et j'enchaînais : "Comment en êtes-vous arrivé là, mon pauvre enfant ?"

Didier Bouchon prit la parole "*Le hasard peut-être... ou la prédestination. J'ai fait des études de dessin classique. Un jour j'ai rencontré Philippe Ulrich. Le contact entre nous était bon et nous avions une vibration commune. Peu de temps après, Blood fut mis en chantier*". Rémi Herbulot se montrera plus précis : "*Je travaillais comme contrôleur de gestion dans une grosse société. Je me suis mis à programmer parce que le service interne de la boîte mettait trois ans à réaliser les programmes dont*



départ, expliqua Rémi, *j'étais parti sur une idée de jeu de sport avec des concurrents extra-terrestres, c'est tout. Mais je me suis vite aperçu que cela ne suffirait pas à rendre le soft original. On en revenait toujours à la même chose que dans les Games classiques*". Comment le déclic se fit-il ? L'intéressé ne veut pas le révéler. Nul doute qu'il sacrifia quelque vierge au culte de sa monstruosité et qu'Exxos lui livra alors une once d'inspiration satanique.

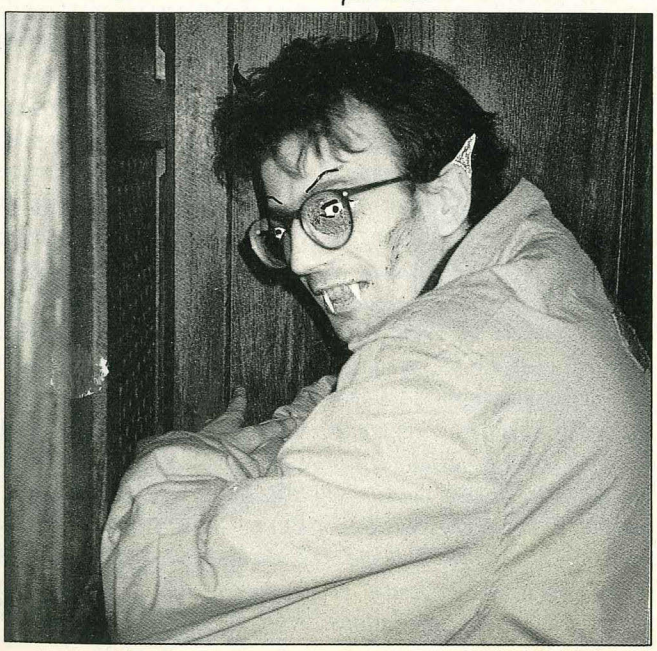
j'avais besoin". Après, ce fut comme une spirale infernale, une ascension ininterrompue : "*D'abord,* ***Macadam Bumper*** *sur Oric (!), puis Amstrad, ST, PC... C'était une de mes premières idées, celle d'un flipper modulaire. Ensuite, ce fut* ***Crafton & Xunk****, sur CPC, qui marcha très bien, même si la suite,* ***l'Ange de Crystal****, connut de moins bons résultats. Et puis on arrive maintenant à* ***Purple Saturn Day***".

A ce moment intervint Philippe Ulrich : "*Hamtaï ata uglu kobaïa zeuhl hoglo*". Aïe. Le traducteur automatique de l'infâme (un modèle pourtant très performant, échangé dans la banlieue d'Alpha du Centaure contre 17 enfants vénusiens) venait de se dérégler. J'en profitais immédiatement pour passer à des questions plus précises sur la génèse de Purple. "*Au*

Toujours est-il que le travail s'organisa autour de Rémi (pour le scénario et la programmation) et de Didier pour les graphismes. "*Je n'aime pas donner des indications trop précises aux graphistes*, continua Rémi, *de cette manière ils font passer dans leurs dessins de nouvelles idées, un nouveau point de vue. A ce niveau-là, le travail à deux est très enrichissant et profite au résultat final*".

Mais comment vient l'idée d'un jeu ? Les lecteurs de Micro News aimeraient bien le savoir... Par exemple, parlons de Brain Bowler, cette épreuve de Purple où il faut collecter de l'énergie à

▼ *Didier Bouchon en pleine possession*



ORDIVIDUEL

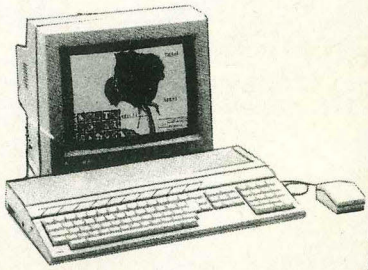
20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71

à 100 m du RER Vincennes - Métro Château de Vincennes

PROMOTION

520 STF
Moniteur couleur
+
Imprimante Amerex
80 col. Qté courrier
+
Câble imp. - Trait. texte
créateur graphisme - 2 jeux

~~7990~~ F **6990F**



PROMOTION

Amstrad
CPC 6128
Moniteur couleur
+
DMP 2160 avec câble
+
traitement de texte
6 jeux - 1 manette

~~6030~~ F **5490F**

ACCESSOIRES THOMSON

☐ Contrôleur manette	160 F
☐ Crayon optique	120 F
☐ Extensible incrustation	499 F
☐ Extension mém. 527 K	1 490 F
☐ Imp. 40 cd.	800 F
☐ Imprimante PR 90612	2 690 F
☐ Interface RS 232	499 F
☐ Lect. disq. 640 K	1 350 F
☐ Magnéto. T7-T8-T9 MS	550 F
☐ Synthétiseur	550 F

Donnez la parole, la musique à votre ordi
Synthétiseur Vocal
550 F
tout en français

ACCESSOIRES AMSTRAD

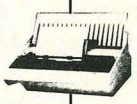
☐ Lecteur disquette DDI	1990 F
☐ 2e lecteur 3"FDI	1590 F
☐ Lecteur 5"1/4	1990 F
☐ Adaptateur péritel MP2	450 F
☐ Câble imprimante	150 F
☐ Câble magnétophone	50 F
☐ Doubleur joystick	100 F
☐ Ext. mémoire 256 Ko	999 F
☐ MULTIFACE II	550 F
☐ Kit net. 3"	220 F
☐ Digitaliseur ARA	1190 F
☐ Rallonge CPC 464	130 F
☐ Rallonge CPC 6128	180 F
☐ Souris AMX	690 F
☐ Tapis souris	75 F
Housse de protection :	
☐ 6128	180 F
☐ 464	175 F
☐ Lecteur disquette	85 F

ACCESSOIRES ATARI

☐ Boîte rangement	160 F
☐ Conn. 2 écrans	325 F
☐ Câble imprimante	195 F
☐ Câble Minitel	175 F
☐ Câble péritel	325 F
Housse de protection :	
☐ Clavier - moniteur	195 F
☐ Moniteur couleur	145 F
☐ Moniteur mono.	145 F
Imprimante :	
☐ SMM804	1990 F
☐ LC 10 couleur	3290 F
Lecteur disquette :	
☐ 51/4	2290 F
☐ 31/2 1 Mo DFDD SF 314	1990 F
☐ 31/2 500 Ko SF DD SF 351	1490 F
☐ Rallonge joystick/souris	65 F
☐ Souris	360 F
☐ Tapis souris	75 F

AMEREX
80 col. Qté courrier
Compatible avec
Thomson, Astrad
Atari, PC...

~~2290~~ F **1590F**



STAR LC 10
couleur
3 couleurs primaires,
(rouge - bleu - jaune)
mixables - noir

~~3290~~ F **2990F**

ATARI		THOMSON		AMSTRAD	
☐ 520	3490	☐ MO6	1490	☐ 464 + M. mono	1990
☐ 520 + M. mono	4490	☐ TO8D	2990	☐ 464 + M. coul.	2990
☐ 520 + M. coul.	5490	☐ TO8D + M. mono	4280	☐ 6128 + M. mono	2990
☐ 1040	4790	☐ TO8D + M. coul.	4690	☐ 6128 + M. coul.	3990
☐ 1040 + M. mono	5990	☐ TO16 PC + M. HERC	5325	☐ PC 1512 SD + mono HERC	5325
☐ 1040 + M. coul.	7490	☐ 1016 PC + M. CGA	6990	☐ PC 1512 SD + coul. CGA	7460

+ de 1000 logiciels
+ 12 % de produits gratuits pour l'achat d'un ordinateur*
Demandez le catalogue de votre machine

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE ☐ AURORE ☐ CB n° de carte

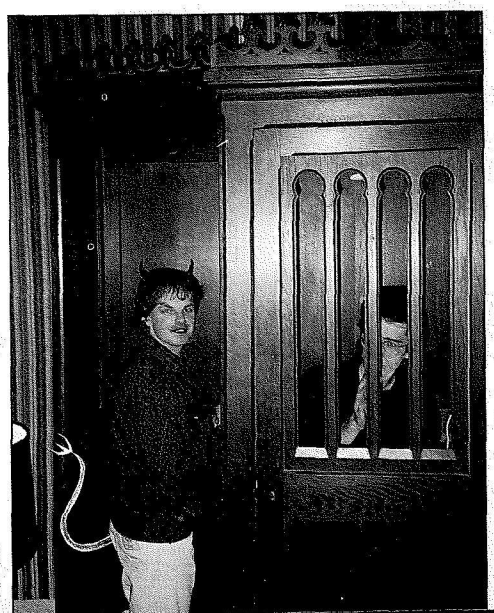
Date de validité _____ Signature

* Hors promotion le jour de l'achat

▲ Messe noire chez Exxos

l'intérieur d'un cerveau. "*En fait,* explique Rémi, *j'ai vu un jour une vidéo très courte, à peine une seconde, où on voyait des électrons se déplacer dans un cerveau. J'ai gambergé à partir de là.*" Comme mes questions devenaient plus précises, je voyais l'œil d'Ulrich qui devenait de plus en plus flamboyant. Je réussissais à bafouiller : "*Un des reproches qui est fait à Purple est le fait que l'on ne puisse jouer à deux, tout spécialement dans le Brain Bowler*". "*C'est vrai,* reconnut Rémi, *mais cela vient du principe de la vision objective que nous avons voulu garder dans toutes les épreuves pour assurer l'unité du soft. Mais une idée comme celle du Brain Bowler n'est pas entièrement aboutie et pourrait, dans le futur...*" Il s'arrêta là et continua avec une autre remarque sur Purple : "*Les mauvaises langues disent que si Purple est dans des teintes roses ou mauves, c'est pour que la version PC ait l'air moins moche*". Philippe Ulrich intervint alors : "*Hamtaï hoglo zulu... pardon. Je voulais dire : c'est faux, évidemment. Sachez que le mauve est la couleur mystique par excellence !*". Et Rémi de compléter : "*J'aime bien cette idée d'une couleur de base dans un soft. Cela ajoute à l'unité, à la personnalité du produit*". Je sentais Didier et Rémi qui commençaient à s'agiter. Nerveux, j'enchaînais rapidement "Heu... Est-ce que Purple Saturn Day aurait été différent s'il n'avait pas été édité par Exxos ?". Rémi répondit très vite : "*C'est évident. Il y au sein d'Exxos une vibration commune, une passion collective pour ce que nous faisons. L'apport personnel de Philippe est également très important*".

▼ Rémy Herbulot : on lui donnerait le Bon Dieu...



Didier continua : "*C'est vrai. On a longtemps cherché comment nous pourrions signaler son rôle aux acheteurs de Purple. Finalement, je crois que nous avons trouvé la bonne formule en inscrivant sur la page de garde, Exxos Spirit : Philippe Ulrich*". Ce dernier se se tut, soucieux de ne pas voler la vedette aux programmeurs qu'il chérit tant ou anxieux d'être ainsi démasqué. J'étais arrivé sans difficulté jusqu'à ce moment, mais les deux questions suivantes étaient impératives. Je me sentais porté par l'ensemble des lecteurs de Micro News : ceux qui rêvent de créer des jeux veulent savoir combien ça rapporte et les autres, qui ne sont que joueurs, aimeraient certainement connaître les projets de Didier et Rémi, eux qui n'ont créé que des hits. Première réponse : "*Il faut savoir que nous sommes payés aux royalties, c'est à dire en fonction de la vente de nos jeux. En moyenne, cela varie entre 15 000 et 30 000 F par mois, mais avec Exxos il y a d'autres avantages sous forme de sacrifices, sang, entrailles, jeunes vierges, etc, bref ce qu'on appelle les avantages en nature.*" Attention, jeunes amis, les salaires évoqués ne doivent pas vous faire rêver : d'une part, les jeux de Didier et Rémi ont été des succès colossaux (c'est loin d'être le cas de tous les programmes), et d'autre part ces royalties ne durent qu'un temps et il faut tout de suite se remettre sur un autre jeu, en espérant qu'il rencontre lui aussi le succès ! Et d'ailleurs, à propos de nouveaux jeux... Didier d'abord, peut-être le plus bavard mais aussi le plus secret : "*Oui, je travaille sur quelque chose de neuf. Quoi ? On verra dans quelques mois*". Rémi en révéla un peu plus : "*En ce moment, je fais moi-même la version PC de Purple. Ensuite, je ferai peut-être quelque chose dans le domaine de la simulation*". Une dernière question me taraudait. Ces professionnels du jeu, à quoi jouent-ils ? Didier : "***Arkanoïd** d'abord, qui est parfait. **Dungeon Master** ensuite, également parfait. Enfin, je joue régulièrement aux échecs avec Philippe*". Rémi : "***Arkanoïd** également, et aussi toutes les simulations comme **Ferrari Formula One**. **Dungeon Master** également. Enfin, je joue aussi à **Supergang**, le jeu de plateau*". Philippe Ulrich : "***Arkanoïd** est parfait, c'est vrai. Sinon, je ne joue qu'avec nos produits, pour les tester et les modifier éventuellement avant leurs sorties. Et les échecs avec Didier... Par contre, mon fils qui a cinq ans joue déjà à **Blood**, lorsqu'il n'est pas occupé à organiser des sacrifices dans la cour de son école...*" Les prochains Exxos sont au nombre de trois, dont les sorties s'étaleront dans les mois à venir. D'abord, **Temple of The Flying Saucer**, un jeu d'aventure stupéfiant. Ne vous inquiétez pas, on va très bientôt vous en reparler avec même une surprise de taille. Ensuite, il y aura **Egg**, un jeu dont le thème rappelle *Alien*. Enfin, nous vous parlerons bientôt de **Psy-Man**.

Ulrich commençait à se métamorphoser, il devenait vert et bleuâtre, se couvrait de pustules et rotait en dégageant une odeur innommable. Sa langue pendait sur le côté, toute bleue et couverte de croûtes, et une bave épaisse et visqueuse dégoulinait jusque dans son cou. Je remarquais que ses deux acolytes ne portaient pas de chaussures et pour cause... ils avaient des pieds de bouc (l'odeur était à l'avenant...) ! Une queue fléchée se tortillait sous leur manteau et ils n'étaient déjà plus capables de parler ; à la place, ils émettaient un sifflement auprès duquel celui d'un serpent à sonnette ferait figure d'aimable sonate. C'en était trop, même Linda Blair ne m'avait terrorisé à ce point ! Je tirais ma révérence et remettais l'exorcisme à plus tard. Exxos sait bien que les voies du logiciel sont impénétrables...

Père Fontenay, Grand Exorciste du diocèse de Niouze (with a little help from Berté). ●

aMIE LE PRO.

AMIGA

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris ..... **4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 ..... **7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris ..... **11590 F**
AMIGA 2000 + moniteur 1084 S ..... **13990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1410 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
3"1/2 ext. + affichage	1690 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 externe	1250 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur Multi Synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 K interne	990 F
512 K interne A 501	1490 F
2 Mo externe Oko	1700 F
1.5 Mo interne 500 Oko	1990 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
Carte 62020	14220 F
DISQUES DURS/ CONTROLEURS	
Amigos 500 20 Mo externe	4990 F
Amigos 2000 20 Mo Carte SCSI	4900 F
20 Mo interne A 2092 PC	6150 F
20 Mo interne A 2090 Amiga	6150 F
40 Mo Autoboot	10660 F
EMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2092/PC 5060	5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D	10660 F
GRAPHIQUE/VIDEO	
Camera Hitachi HV 720	3350 F
Crayon optique	1150 F
Digiview Gold 3.0	2250 F
Encoder EPAL	2600 F
Frame Grabber N/B	8890 F
Frame Grabber Couleur	9350 F
Filtre électronique DG 88	2420 F
Genlock interne A 2300	2125 F
Genlock externe GST 30	3490 F
Genlock externe GST 30 P	3850 F
Genlock externe GST 1000	14785 F
Genlock externe GST 2000	17233 F
Graphiscope II **PROMO**	800 F
Handy Scanner 4 Cameron	3990 F
Interface Video Comp. A 2032	790 F
Objectif Schneider	950 F
Statif Rohen	1800 F
Tablette CRP A4	4490 F
Tablette CRP A3	8490 F
Tablette Easyl 500	4590 F
Tablette Easyl 2000	5390 F
Table Traç A4 Angalis	11990 F
Table Traç A3 Angalis	NC
Scanner Cameron A4	6990 F
Souris Amiga	390 F
TELEMATIQUE	
Emulateur Archos	790 F
Emulateur Flamitel	1490 F
Emulateur Amigatel	995 F
Modem DTL 3000	6400 F
SON	
Interface Midi ECE	520 F
Pro Midi Studio	NC
Sampler Midi Amas	1050 F
Sampler Perfect Sound	990 F
Visual Aurals	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3 160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4 000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3 500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LC 24 10	4 990 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces ét main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20*

** sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDEO	
3-Demon	750 F
Aegis Draw 2000	2190 F
Aegis Impact	800 F
Aegis Videoscape 3D	1400 F
Aegis Video Titler	1050 F
Animate 3D	1300 F
Deluxe Paint II Pal	650 F
Deluxe Print II	500 F
Deluxe Video 1.2	700 F
Design 3D	860 F
Digipaint	520 F
Dynamic Cad	3500 F
Fantavision	520 F
Grabbit	300 F
Modeler 3D	850 F
Page Flipper +	NC
Pixmate	570 F
Photo Lab	780 F
Photon Paint	750 F
Photon Video Cell	1130 F
Pro Vidéo Plus	2390 F
Sculpt 3D	890 F
TV Show	810 F
Vidéo Généric Master	890 F
Vidéo Wipe Master	890 F
LANGAGES	
Devpac 2 Assembler	850 F
K'seka Assembler	750 F
Lattice C V5.0	2590 F
Lattice C ++	4175 F
MCC Pascal 2	950 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster II	630 F
Aegis Sonix	500 F
Deluxe Music	700 F
Dr. T'S	1990 F
Synthia	850 F
BUREAUTIQUE	
Kindwords	540 F
Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Maxiplan plus	1800 F
Page Setter Fr.	1470 F
Professional Page Fr.	3690 F
Prowrite 2.0	1050 F
Superbase	345 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
JEUX	
Battle Chess	260 F
Billards Simulator	250 F
California Games	360 F
Capitaine Blood	300 F
Captain Fizz	160 F
Double Dragon	220 F
Dungeon Master	300 F
Emmanuelle	220 F
Falcon	320 F
Gettysburg	280 F
Heroes Of The Lance	270 F
Hotball	270 F
Hybris	270 F
Lombard Rally	270 F
Meurtre à Venise	250 F
Mickey Mouse	240 F
Operation Wolf	240 F
Pacmania	270 F
Purple Saturn Day	250 F
Quête de l'Oiseau du Temps	250 F
Roger Rabbit	220 F
Ski Simulator	230 F
Spaceball	280 F
Sword of Sodan	350 F
Teenage Queen	250 F
Thunderblade	240 F
TV Sports Football	320 F
UMS	270 F
Zak Mc Kraken	360 F
NOUVEAUTES	
Barbarians II	NC
Dragon's Lair	450 F
FOFT	NC
Phantom Fighter	NC
Road Blaster	NC
Tiger Road	NC
Zany Golf	NC
Galdregows	220 F
Willow	290 F
Titan	250 F
IK +	300 F
Motor Massacre	200 F

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Livre de l'Amigados	199 F
Amigaworld	40 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
Bible de l'Amiga	299 F	Programmer's Handbook I	295 F
Bien débuter	149 F	Programmer's Handbook II	295 F
Clefs pour Amiga	195 F	Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Grand Livre de l'Amiga-Basic	249 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Hardware Ref. Manual	295 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Intuition Ref. Manual	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Livre du Graphisme	249 F		
Livre du Langage Machine	199 F		

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

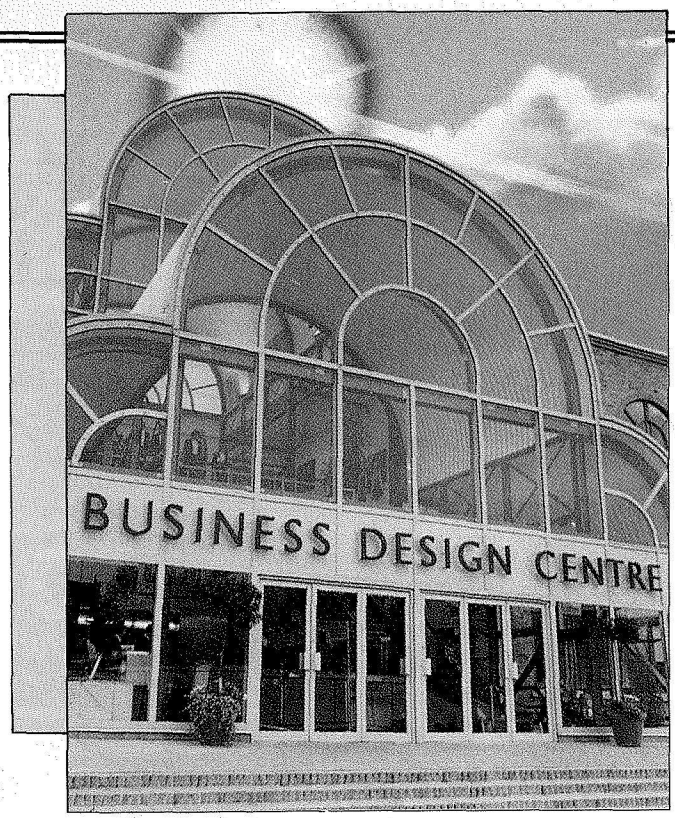
NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

WELCOME TO THE SHOW



Les Anglais sont des gens orgueilleux, profondément persuadés de leur supériorité naturelle sur le reste du monde. Convaincus d'être le centre du monde en ce qui concerne la micro-familiale, ils viennent de créer une nouvelle expo destinée à concurrencer le C.E.S de Las vegas (cf Micro News n° 18).

Le premier **European Computer Trade Show** se tiendra en effet du 16 au 18 avril au Business Design Centre de Londres. Normalement, l'entrée sera interdite aux moins de 18 ans : ça va être d'une tristesse... Le salon risque d'être quand même intéressant et sera l'occasion pour les éditeurs de présenter toutes les nouveautés qui seront vendues à partir de septembre.

Pour le moment, **Commodore** est le seul constructeur annoncé officiellement, mais il est possible qu'Atari le rejoigne. Ensuite, la présence de **Konix** est assurée et il est fort probable que la fabuleuse console, la **Slipstream**, soit présente avec ses premiers jeux ! Rien que ça, ça vaut le billet d'avion en first class : jetez donc un coup d'œil aux photos de la bête pour rêver un moment !

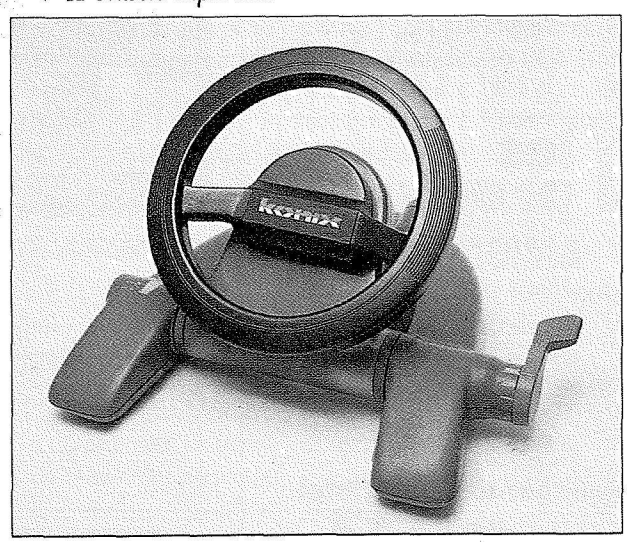
Les éditeurs ne boudent pas non plus, jugez-en plutôt : **Accolade, Activision, CDS, Codemasters, Domark, Electronic Arts, Microprose, Mindscape, Palace Software, Rainbird-Firebird, Broderbund, Cinemaware, Epyx, Gremlin, Ocean, Origin System, Tynesoft, US Gold,** ils seront tous là. Il y aura aussi quatre frenchies, et non des moindres : **Infogrames, Loriciels, Ubi Soft** et **16/32 Editions**. Et ce n'est qu'une liste provisoire !

Les éditeurs présenteront les previews de tous les grands hits du deuxième semestre 89. Mais ne vous inquiétez pas, on vous dira tout ! Tenez, on ira même faire un tour aux conférences qui sont prévues. Comme je sais que ça va vous passionner, je ne résiste pas au plaisir de vous donner le programme. Maverrick Greising est annoncé avec un speech ayant pour titre : "*Le piratage : la meilleure raison de venir vendre vos softs en Italie*". A mon avis, ça risque de valoir le déplacement. Question : Maverick se fera-t-il lyncher avant ou après son discours ? Toujours au programme, Jim Darling, de Codemaster "*We did it our way*", ce qu'on pourrait traduire par "*On s'est démerdés tout seul comme des grands*". Il faut dire que Darling (22 ans) est une des têtes de turc de la presse anglaise, qui critique ses méthodes de marketing un peu... hasardeuses.

J'ai retenu aussi une conférence ayant pour titre "*Les fluctuations du marché grec*" par un nommé Akis Karaiosifidis (à une ou deux syllabes près), et Jean Pierre Cardinaux, de Suisse, qui nous explique "*La Suisse, 23 marchés en un seul*". C'est vrai que vu la taille du pays, il y avait intérêt à le diviser. A quand "Les USA, 32 245 marchés en un seul" ?

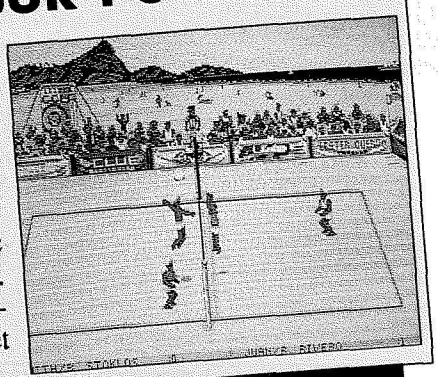
Pour conclure, le célèbre Peter Watts, de Power Products (une société franco-anglaise qui importe surtout des utilitaires) viendra expliquer que "*Réussir dans le marché français est un sacré boulot (a serious game)*". Il ne manque plus que la traditionnelle conférence du capitaine Haddock sur les vertus de l'eau minérale. J'ai l'impression qu'on ne va pas s'ennuyer... ●

▼ *La console Slipstream*



KINGS OF THE BEACH SUR PC

Enfin un volley de qualité sur micro ! Réalisé par Electronic Arts, Kings of the Beach est très fortement inspiré d'un jeu d'arcade célèbre, avec deux joueurs par équipe. Des adaptations sont prévues sur C64, ST et Amiga. ●



les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Digitaliseur pro 87	2870 F
3"1/2 externe Cumana	1490 F	Gen lock gst 30	3490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F	Epal	2600 F
5"1/2 externe Cumana	1990 F	Filtre dg88	2420 F
3"1/2 externe PROMO	1250 F	**GRAPHIQUES**	
MONITEURS		Scanner CANON A4	11560 F
Monochrome SM124	1490 F	Handy scanner 16T	3790 F
Couleur SC 1425	2490 F	Table graph. A4	4490 F
Multisyncro EIZO	6990 F	Table graph. A3	8490 F
EXTENSIONS		**INTERFACES**	
512 Ko pour 520 PROMO	990 F	16 sorties logiques	500 F
1 Mo pour 1040	3390 F	4 sorties logiques	700 F
DISQUES DURS		8 entrées/sorties log.	550 F
Mega file 30	4490 F	Free boot	350 F
Mega file 60	7390 F	**SON**	
EMULATEURS		ST replay 4	776 F
PC Ditto	590 F	**TELEMATIQUE**	
Aladin	2490 F	Presta Capte	490 F
VIDEO			
Digitaliseur realtiser	1790 F		

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1850 F	DMP 2160	1690 F
HQP 45	5345 F	DMP 4000	3995 F
STAR		LQ 3500	3990 F
LC 10	2490 F	**EPSON**	
LC 10C	2950 F	LX 800	2690 F
LC 24-10	4990 F		

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République

MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!

PROMO **-50 %** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

AMIE LE PRO.

les promos

520 STF + moniteur couleur Printel = 4990 F

1040 STF + moniteur couleur Printel = 6990 F

le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES		**PROTECTION**	
Quick shot II	60 F	Clavier	70 F
Quick shot II T	145 F	Moniteur	80 F
Quick joy I	60 F	Imprimante	80 F
Quick joy III	145 F	**RANGEMENT** phonica	
Quick joy V	250 F	45 disc 3"1/2	90 F
Speed king	110 F	90 disc 3"1/2	125 F
Command control	295 F	50 disc 5"1/4	90 F
Crystal	165 F	100 disc 5"1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE		ZZ Paint	780 F
Compta Jaguar	1950 F	Gfa Artist	495 F
Le Comptable	485 F	Gfa Raytrace	595 F
La Solution	2690 F	Easy Draw II	730 F
GESTION DE FICHIER		**PAO**	
Superbase	590 F	Time Work Publish	1150 F
Superbase Pro	1290 F	Publishing Partner	1790 F
Induction	490 F	Publishing Part j	990 F
TABLEUR		Publishing Master	NC
LDW power	1490 F	**ÉDUCATIFS**	
Calcomat 2	790 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat	390 F	Bac Géo 1re term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (B) 1re term.	226 F
BeckerText II	890 F	Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Le Rédacteur	580 F	Bac maths (D) 1re term.	226 F
Sigmun II	1790 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
1st Word plus	580 F	Ballade outre Rhin	213 F
EMULATEUR		Bosse des maths 5e	221 F
PC Ditto	590 F	Enigme à Madrid	213 F
Aladin	2690 F	Enigme à Munich	213 F
MUSIC ET MIDI		Fonctions et complexes	260 F
Studio 24	1147 F	Géométrie	260 F
Track 24	590 F	Le traceur	260 F
Music const set	269 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Studio	315 F	Objectif Europe ou France	213 F
LANGAGES		Objectif monde 1 ou 2	213 F
Gfa 3,0	790 F	Rody Mastico	175 F
Gfa Assembleur	590 F	**JEUX** 10 BEST	
Lattice C	990 F	Falcon	278 F
Macro Assembleur	NC	Dongeon-Master	230 F
Profimat	495 F	Baal	214 F
GRAPHISMES ET VIDEO		R-type	217 F
Degas Elite	230 F	Thunder Blade	221 F
Cyber Studio	895 F	Operation Wolf	195 F
Cyber Control	595 F	Purple Saturn Day	250 F
Cyber Paint	695 F	Double Dragon	240 F
Cad 3D	295 F	Speedball	251 F
Spectrum 512	595 F	Teenage Queen	200 F
Unspec	595 F		
ZZ Draft	780 F		
ZZ Rough	490 F		

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débuter Gfa	129 F	Mise en Œuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F	Guide du graphisme	178 F
Disquette et disque dur	299 F	Guide du programmeur	260 F
Boîte à outils st	199 F		

LE PLUS PETIT PC DU MONDE

Cette fois-ci, ça y est, on nage en pleine science-fiction ! Il y a quelque années, IBM sortait son premier PC. Il occupait plus de la moitié de votre bureau et pesait une vingtaine de kilos. Depuis deux ou trois ans, on trouve des portables compatibles PC dont les moins lourds pèsent environ 5 kilos et qui tiennent dans une valise. Aujourd'hui, la révolution vient d'Atari avec son nouveau compatible qui pèse moins de 450 grammes et qui tient dans la poche !

Précisons tout d'abord que le nom officiel de la bête n'est pas encore officiellement choisi en Europe. Au Japon, ils vont l'appeler Compact PC. En abrégé, ça nous donne... CPC ! Malaise. En France, ce sera plutôt "Compatible de poche" ou, plus classique "**Pocket PC**". Le Pocket PC fait grossomodo la taille d'une cassette vidéo VHS ou d'un grand walkman. Lorsqu'on ouvre la bête, on trouve en bas un clavier de type PC classique (qui sera Azerty lors de la sortie de la machine en mai) et en haut un écran de type LCD de 40 colonnes sur 10 lignes. Un peu léger, c'est vrai, mais l'écran est très lisible. En plus, un utilitaire intégré en ROM permet de gérer un écran virtuel dans lequel on se déplace par combinaisons de touches. Sur la gauche de la machine se trouve le lecteur de carte-mémoire : fini les vieux et poussiéreux lecteurs de disquettes ! On passe au stade supérieur avec ses cartes qui peuvent contenir jusqu'à 128 Ko de ROM ou de RAM (sauvegardés par piles). Le Pocket PC fonctionne avec trois piles standard (autonomie de six semaines).

▲ *Le Pocket PC*

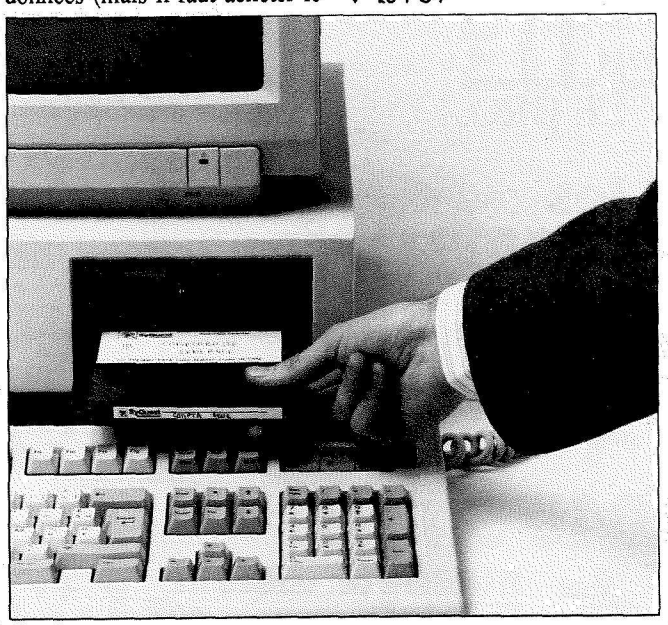
Passons aux caractéristiques techniques. Le Pocket PC est équipé d'un 8088 : pas très rapide, mais ce n'est pas grave. La bête possède 128 Ko de RAM. Quand on sait que la plupart des nouveaux PC ont maintenant au moins 1 méga en standard, ça fait peur. Mais non, du calme ! Il y a également 256 Ko de ROM qui comprennent, entre autre, une version spéciale du MS/DOS 2.11 et les intégrés maison. Du coup, le DOS ne bouffe pas de RAM et la pénurie est moins sensible. Et puis, ça a toujours été mon rêve d'avoir un PC avec le DOS en ROM ! Finis les accès-disques toutes les trois minutes ! Signalons enfin un bus compatible PC qui permet de brancher une interface avec un autre PC, une imprimante ou encore de brancher un lecteur externe de cartes. Le clavier est de qualité, même si les touches sont un peu trop rapprochées.

Voyons les softs fournis en ROM. On y trouve tout ce qui est indispensable sur un portable digne de ce nom : agenda, bloc-note, calculatrice, logiciel de communication pour le transfert des données (mais il faut acheter le câble et l'interface en plus) avec un PC classique ou, pourquoi pas, un ST ! On trouve aussi, tenez-vous bien, un tableur compatible avec Lotus 1 2 3 (157 colonnes par 255 lignes, lecture et écriture des fichiers Lotus WK?).

L'engin est compatible PC, mais n'accepte pas tous les softs PC. Pourquoi ? D'abord parce qu'avec 128 Ko de Ram, on ne va pas loin. Ensuite parce que le DOS 2.11 n'est (plus) compatible avec toutes les applications. Enfin parce que le Pocket n'a pas de lecteur de disquettes. Et si vous voulez mon avis, avant que Borland ne sorte Turbo Pascal ou Sprint en 128 Ko, compatible 2.11 et en soft-card, bien des PC auront passé sous les ponts... Mais en fait, à quoi sert un portable ? Faire ses comptes, taper un texte, faire des tableaux de chiffres dans un avion, c'est tout. Avec le tableur et le traitement de texte intégrés, vous devriez couvrir 80 % de vos besoins. Et puis... quelle classe, quelle frime !

Passons à la douloureuse. Le

▼ *Le PC4*



AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 290 F
Disquette DD1 1990 F
Disquette FD1 1590 F
EXTENSIONS
64 Ko RAM DK'Tronics 490 F
256 Ko RAM 990 F
256 Ko Silicon disk 990 F
GRAPHIQUE
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique DART 464 350 F
Crayon optique DART 6128 690 F
Souris AMX 690 F
VIDÉO
Digitaliseur VIDI 990 F
Tuner télé 1390 F
Tuner télé avec télécom 1690 F
Scanner DART 790 F
AUDIO
Synthétiseur vocal 540 F
Synthétiseur musical 980 F
Clavier musical 1350 F
Digital drum 370 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DTL 2000 1590 F
Modem DTL 2000 + 1990 F
Émulateur minitel KENTEL 390 F
INTERFACES
RS 232 590 F
Adaptateur MP1 590 F
Adaptateur MP2 490 F
Multiface 2 570 F
CÂBLES
Péritel 150 F
Centronics 150 F
Magnéto 70 F
Doubleur joystick 100 F
Rallonge 464 130 F
Rallonge 6128 160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 1690 F **CITIZEN 120 D 1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Autoformation Assembleur 195/295 F
Calcumat /390 F
Dams /395 F
Datamat /390 F
La Solution /790 F
Superpaint /250 F
Textomat /390 F
ÉDUCATIFS
Énigme à Madrid /213 F
Énigme à Munich /213 F
Équations 150/200 F
Espace et solitude 170/200 F
Exam 170/200 F
Français CM 170/200 F
Français sons CP/CM 170/200 F
Géométrie 170/200 F
Le monde /197 F
Maths 2e cycle 200/250 F
Maths 2e cycle II 170/200 F
Maths 3 170/200 F
Maths 4 170/200 F
Maths 5 170/200 F
Maths 4/5 170/200 F
Maths 6 170/200 F
Maths CE 170/200 F
Maths CM 200/250 F
Ortho CM 170/200 F
Sciences naturelles /199 F
JEUX
Street Fighter 99/149 F
Sky Hunter 95/155 F
Conspiration 109/169 F
Karate Ace 105/155 F
Arctifox 109/169 F
Bard's Tale 109/169 F
Ikari Warriors 95/155 F
Bad Cat 105/145 F
Mickey Mouse 95/155 F
Skate Crazy 99/149 F
Cobra 119/169 F
Match 3 119/169 F
Unitrax 96/149 F
Terramex 95/155 F
Bedlam 96/149 F
Nebulus 92/139 F
Arcade Action 115/185 F
Arkanoïd II 99/149 F
Gabrielle /179 F
E.X.I.T. /179 F
Novhateur 155/195 F
Mega Apocalypse 92/139 F
Gee Bee Air Rally 109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme 199 F
Bien débuter CPC 6128 99 F
Grand livre du Basic 149 F
Livre du CP/M Plus 149 F
Livre du langage machine 129 F
Livre du lecteur de disquette 149 F
Programmes et applications éducatifs 179 F
Trucs et astuces 149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les prix à le choix

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions : 2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 1530 250 F
Disquette SF 1541 1650 F
Disquette DE 1571 2490 F
Disquette SF 1570 **PROMO** 1200 F
MONITEURS
Monochrome vidéo + son 1000 F
Couleur 40 col. 1802 1790 F
Couleur 80 col. 1084 2990 F
EXTENSIONS
256 Ko pour C64 1764 990 F
256 Ko pour C 128 1700 490 F
512 Ko pour C 128 1750 1190 F
VIDÉO
Digitaliseur print TECHNIC 1290 F
Convertisseur PAL RVB 350 F
Tuner télé 1350 F
Tuner téle avec télécom. 1690 F
GRAPHIQUE
Souris 64 MAGIC MOUSE 320 F
Souris 128 1351 590 F
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique 410 F
AUDIO
Interface Midi 365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC 480 F
Sampler 850 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DIGITELEC DTL 1590 F
Modem DIGITELEC DTL + 1990 F
Émulateur minitel 390 F
INTERFACES
Centronics 890 F
IEEE 1590 F
RS 232 650 F
Power Cartridge 450 F
Action replay IV 625 F
Superpic 425 F

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO 600 F **MPS 1250 2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Basic 64 / 350 F
Basic 128 / 450 F
Calc Result / 200 F
Datamat / 350 F
Easy Script / 100 F
Extra Tool / 200 F
Géocalc / 350 F
Géodex / 350 F
Géofile / 350 F
Géopublish / 495 F
Géos / 420 F
Géos Fontpack 1 / 250 F
Géospell / 250 F
Géoswrite Workshop / 350 F
Heartland 89/149 F
Oxford Pascal 150/250 F
Pascal 64 / 350 F
Profimat / 350 F
SuperPaint / 350 F
Superbase 64/128 / 495 F
Swift 128 / 450 F
Textomat / 350 F
Tool / 350 F
Virgule Sénior 64/128 / 750 F
ÉDUCATIFS
Algèbre I ou II / 190 F
Anglais I à IV / 190 F
Grammaire I à VIII / 190 F
Maître mots / 190 F
Mimi la fourmi / 295 F
Orthographe I à IV / 190 F
JEUX
American Civil War / 259 F
Karaté Ace 105/155 F
Dark Castle / 195 F
Bard's Tale III / 309 F
Patton Vs Rommel / 259 F
6 Pale III 115/185 F
Shate Creasy 105/159 F
Dream Warrior 95/155 F
Ikari Warriors 95/155 F
IO 93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541 149 F
Jeux d'aventures C 64 129 F
Langage machine tome 2 149 F
Livre du 1570/1571 179 F
Livre du Basic 7.0 149 F
Livre du CP/M C 128 149 F
Livre du lecteur 1530 99 F
Livre du lecteur 1541 179 F
Peeks et pokes C 128 129 F
Trucs et Astuces C 128 249 F

amie LE PRO.

les promos
AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5360 F~~ **4890 F**

les promos
COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 17

Pocket PC sera vendu environ 3500 F. Vu l'engin, son look fabuleux et les innovations qu'il possède, ça semble relativement raisonnable. Par contre, une mauvaise langue de la rédaction me fait remarquer que le grand intérêt d'un PC, c'est qu'il est évolutif et son immense bibliothèque de logiciels. Vu comme ça, Atari a tout faux. En fait, ce sont des jaloux : tout le monde rêve d'en avoir un pour taper ses articles dans le métro...

Plus classique, Atari présente aussi un PC 286 avec **cartouche-disque dur amovible**, chaque nouvelle cartouche de 44 Mo (temps d'accès excellent de 25 ms) valant 1400 F ! Ça n'a l'air de rien, mais c'est presque aussi extraordinaire que le Pocket PC. Un disque de 44 Mo pour 1400 F, c'est du gâteau, du jamais-vu. A part ça, le **PC4** est un 286 classique, rapide et pas beau, mais avec les modes EGA et VGA en standard. Le prix n'est pas encore fixé, mais ne vous faites pas d'illusion : le lecteur de cartouche-disque dur (technologie **Syquest**) coûte cher et le prix de la machine s'en ressentira (disponible vers le mois de mai).

En ce qui concerne ses résultats 88, Atari annonce avoir vendu **85 000 ST**, dont 53 000 en configuration 520 ST et 23 000 en 1040 ST, ce qui porterait le parc global de ST en France à 175 000 machines (parc mondial estimé à 1 million de machines). Par ailleurs, le chiffre d'affaire d'Atari France a augmenté de 80 % en 88.

Revenons à des choses plus classiques avec les dates de disponibilité des différents produits annoncés dans le passé par Atari.

Le **CD-ROM** n'est pas encore opérationnel à 100 %, mais il est déjà livré aux développeurs. Idem pour les **Transputers** et la station **Unix** à base de 68030 : en résumé, rien de neuf, rien n'est prêt, mais ça ne saurait tarder ! Une indiscrétion laisse par ailleurs entendre que la console 68000 sortirait avant fin 89 et que le **ST +** (en cours de développement en Angleterre) ne devrait guère tarder non plus. Une seule chose est sûre : avec Atari, on n'est jamais sûr de rien. Et si pour une fois ils étaient à l'heure ? ●

DES JEUX QUI FONT FUREUR

G.O.Kapo

Le jeu s'appelle **Konzentrazion Manager** et il s'agit de gérer un camp : "Ah, un camp de vacances, encore une pub pour le club Méditerranée" pensez-vous déjà. Pourtant, sur le portail d'entrée de l'établissement, vous discernez l'inscription "Arbeit macht frei" (le travail, c'est la liberté). "Ça, c'est pas le club Med, ce doit être un concurrent allemand" pensez-vous alors. Et puis l'écran fait apparaître des miradors et des fils barbelés et votre sourire se fige à l'instant même où vous ouvriez la bouche pour crier, jovial : "Et pour la poterie, c'est dès qu'il neige !"

Hello Dolly !

Pas de malaise Blaise, au hasard Balthazar, rien ne cloche Adolf, rattrapons-nous avec **Test Aryen** dont l'écran s'affiche pour vous demander votre nom de famille. Achtung ! S'il se termine par "stein" ou par "berg", le jeu affiche un "game over" immédiat ! Même sanction si vos caractéristiques physiques ne sont pas conformes aux critères aryens du "grand dolichocéphale blond" cher à Goebbels, qui d'ailleurs arrive en personne pour vous décorer de la Croix du Mérite si vous avez passé le test avec "zuccès".

Monsieur Propre

Dans **Clean Germany**, résonne l'hymne national allemand qui fera un agréable fond sonore pendant toute la durée du jeu. Votre mission : éliminer toute la racaille qui pourrit le pays teuton, c'est-à-dire les étrangers, les pédés, les écolos et les communistes. Non mais, on n'est pas là pour se laisser emmerder !

Vous allez dire : "Il s'agit d'un phénomène marginal, personne ne s'intéresse à ces logiciels." Je vous répondrais : "Nein, nein, ces jeux ne font pas des fours, ce sont même des hit-l'air du temps va dans leur camp, ils font führer, c'est une véritable concentration de succès !" D'après le quotidien italien La Republica, il y aurait en ce moment 6000 jeux nazis ou racistes disponibles en Allemagne (c'est ce qui s'appelle pousser le mirador un peu loin), dont une centaine viennent d'être interdits. Bien que le chiffre semble gonflé, quel est le plus grave : l'existence de ces 6000 jeux de la honte ou bien le fait qu'une centaine seulement soient interdits ? Les deux mon général ! ●

NECRON ARRIVE

16/32 Editions. Immeuble moderne, petits bureaux, cloisons vitrées. Agitation. Téléphones qui sonnent dans tous les coins.

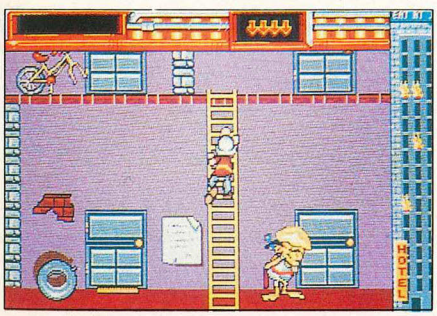
Au beau milieu de cette jungle moderne en folie, un antre de calme, le bureau de Hugues Renaud, le responsable du développement de 16/32 Editions, le pendant créatif de 16/32 Diffusion. "*Je supervise tous les développements*, explique Hugues, *mais avant tout je programme*". Après la création de *Skrull*, actuellement en cours d'adaptation sur Amiga, Hugues Renaud travaille sur un nouveau soft, toujours développé à l'origine sur ST : **Nécron** !

On avait beaucoup reproché à *Skrull* sa trop grande facilité. Du coup, Hugues a travaillé d'arrache-pied pour réaliser une énigme en béton et vous allez comprendre votre douleur.

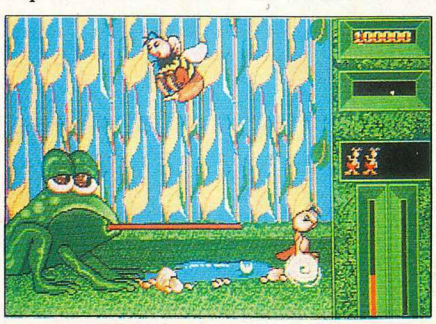
Voici l'histoire... un antique peuple habitait sur la Terre avant nous. Aujourd'hui, ils reviennent du fond de l'espace et du temps pour reprendre possession de notre chère planète. A vous de combattre ces monstres pour assurer notre survie. Well, la tâche ne sera pas de tout repos ! Nécron mélange allègrement tous les genres, du jeu d'aventure classique à l'arcade, le tout avec un zest de jeu de rôle. Vous devez progresser dans un immense territoire tout en résolvant une énigme ardue. De temps à autre, il vous faudra combattre des adversaires dans une véritable partie arcade. Le cœur du logiciel est composé d'un labyrinthe diabolique qui comprend plus d'une centaine de salles. Seule la logique, la déduction et... l'acharnement pourront en venir à bout. Pour tout dire, Hugues Renaud a mis plus d'une heure à me le faire traverser, et il se servait du plan et de la solution !

▲ Necron

Parallèlement à Nécron, 16/32 Editions prépare aussi **Tigre**, un jeu d'arcade qui bénéficie d'animations superbes. La sortie est prévue sur ST aux alentours de mars.



▼ Necron

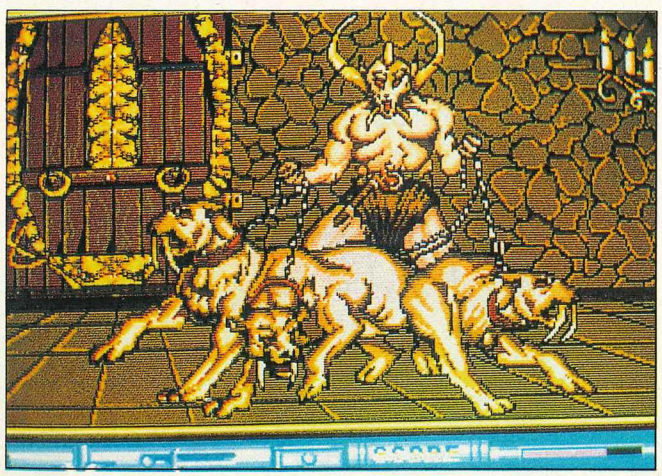


Fourmi Story ▲

Les prochains softs de 16/32 Edition seront regroupés en trois collections : **BD Story** d'abord, avec des jeux au look cartoon, jeux d'arcade simple, dans l'esprit des softs sur console. Nous avons pu voir une pré-version de **Fire Brigade**, où le petit pompier que vous êtes doit rattraper des personnes qui se jettent d'un immeuble en feu. La Tour Infernale version soft, avec énormément de personnages très marrants et une animation sympa. Il y aura également **Fourmi Story**, dans le même esprit, qui fait beaucoup penser à des jeux Sega comme *Fantasy Land*.

La collection **Arcade Story** accueillera **Tigre**, que j'attends avec impatience, et **Extra Neous**, un jeu d'arcade top-niveau avec des animations de grande qualité qui ne sont pas sans rappeler *Guardian Moons*, de Microdeal. Ce que j'ai pu en voir laisse en tout cas prévoir un logiciel de qualité. Enfin, **Aventure Story** réunira les jeux d'aventures comme Nécron.

Outre l'édition, 16/32 Diffusion continue bien sûr ses activités et importe logiciels et matériels à tour de bras. Parmi les marques qu'ils représentent, citons *Psygnosis*, *Microdeal*, *Elektra*, *Discovery Software*... Depuis quelque temps, 16/32 porte également ses efforts sur le matériel et les périphériques. On trouve un peu partout chez les revendeurs des drives externes pour Amiga et ST (double face) autour de 1200 F. Une bonne affaire, d'autant que le modèle ST s'auto-alimente sur la prise joystick grâce à un cordon qui, en plus, vous servira de rallonge pour cette saloperie de prise joystick Atari. 16/32 distribue également le light-phaser de **Actionware** pour Amiga (avec les jeux qui l'exploitent, POW et Capone). La diffusion des routines exploitant le phaser sont d'ailleurs à la disposition de tous les éditeurs français qui auraient la bonne idée de s'en servir. Ah, si Ocean y avait pensé pour le génial *Operation Wolf* !



ATARI 520 ST:

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

il y a du génie dans cette boîte-là.

ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

ATARI 520 ST + MONITEUR COULEUR : 5 490 F TTC*

16/32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - * Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

EQUATEUR

DE LA CRÉATION.

ATARI®

NEUHEITEN AUS DEUTSCHLAND

Traduction : nouveautés allemandes.

Et oui, nos amis les Allemands s'y mettent sérieusement. Rainbow Arts, auteur de *Giana Sisters*, *Katakis* etc..., vient d'annoncer quatre nouveaux softs dont deux à faire baver !

Tout d'abord, **Circus Attractions**. Comme on peut s'en douter, ça se passe au cirque, mais cette fois, plus question de regarder passivement, c'est à vous de faire le clown. Cinq épreuves originales tel que : funambulisme, lancer de couteau, trampoline, jonglerie et plongeon. Si vous ne vous sentez pas assez doué pour affronter tout ça, vous pouvez également jouer à deux simultanément. Vous serez jugé par le public et le directeur de l'établissement, qui ne se priveront pas de vous siffler si vous vous avérez lamentable au maniement du joystick. Tout cela illustré par de magnifiques graphismes en perspective et des scrollings sur plusieurs plans. Un soft qui s'annonce bien.

Sortie prévue en mars pour Amiga, ST, C64 et PC.

A voir aussi **Oil Imperium**, une simulation économique. Vous allez enfin pouvoir jouer à J.R. tout en restant bien au chaud dans vos pantoufles. Ça se joue jusqu'à quatre joueurs ou contre l'ordinateur. Le but ? Obtenir le plus haut revenu en vendant, achetant et bien sûr, en causant quelques petits problèmes à vos concurrents... Tout est possible dans Oil Imperium, même le sabotage et l'espionnage, tout ! Un jeu pour les ambitieux frustrés par leur situation professionnelle, et même les autres. Youpi.

Sortie en mars également, pour Amiga, ST, C64 et PC.

Amateurs de poker, ou plus précisément d'Hollywood Poker, voici **Hollywood Poker Pro**. Graphismes digitalisés, possibilités de zoom afin de mieux suivre le jeu ou, qui sait, d'observer vos partenaires de plus près, etc. Accompagné d'un son de qualité, ce soft s'annonce comme une bonne simulation de poker. Rien de plus à dire ; il devrait déjà être sorti en janvier pour Amiga, et en février pour ST et C64.

▲ *Circus Attraction*

Et finalement, le summum, **The Grand Monsterlam** qui se joue dans un monde fantaisiste où les héros ne sont pas des grands musclés et des grandes bien moulées, mais plutôt des gens de tous les jours bien de chez nous tels orks, dragons, nains, sorciers, trolls, minotaures et autres.

Tous ces braves gars se rencontrent une fois par an à l'occasion...

▲ *Circus Attraction*

du combat pour la race ! Le meilleur de chacune de celles-ci va devoir affronter ses ennemis sur le terrain de jeu. A l'époque, la vie des concurrents était en jeu, mais depuis un certain temps déjà, le jeu est le symbole de la paix qui règne entre ces races bien différentes.

C'est en fait une espèce de mélange entre tennis et football américain. Le principe est simple : il s'agit tout simplement de pousser "des balles", du fond du terrain, dans le camp adverse. Tout irait très bien si les balles n'étaient en fait de petits monstres, les beloms, qui ne semblent pas goûter la situation ! Une fois la ligne passée, les beloms "attendent" d'être reshootés par l'autre joueur. Le but est de ne plus avoir de beloms sur sa ligne. Puis vous devrez vous-même franchir la ligne de l'adversaire, gagnant ainsi la partie.

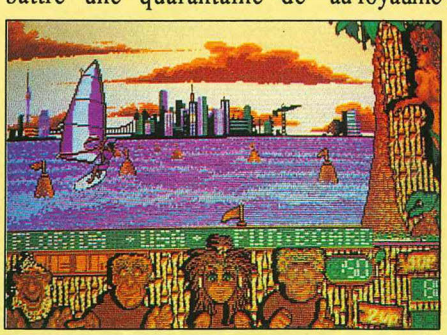
Graphisme superbe et comique, un jeu à réserver dès sa sortie, prévue en février pour Amiga, ST, C64 et PC.

Fred

SILMARILS

Dès son plus jeune âge, **Targhan**, fils de Tharn et de Fabella, fut initié aux mystères de notre monde par le sage Athna-An. Il se souvient encore des longues veillés qu'il passait à l'écouter, rêvant aux mondes de légendes, l'interrogeant sans répit à propos de son nom signifiant "celui qui reviendra". Maintenant, Thargan a grandi et il se sent près à quitter son village. Au moment où commence le jeu, il se dirige vers le château maléfique, bien décidé à en finir une fois pour toutes avec le Mal... Pour en savoir plus, vous devrez jouer à Thargan et visiter plus de 100 lieux, combattre une quarantaine de monstres et trouver des objets magiques ou non. En attendant, ça a l'air très beau. Toi Targhan ?

Moi j'aime ! Sans transition mais toujours édité par Silmarils, **Windsurf Willy** nous emmène bien loin du village d'Edengarhn et de ses dragons. En effet, nous voici maintenant au royaume de la simulation de planche-à-voile en 3D. Au menu, choix de la "planche" et des figures accrobatiques, sanctionnés à l'arrivé par le jury. Si le cœur vous en dit, jetez-vous à l'eau !

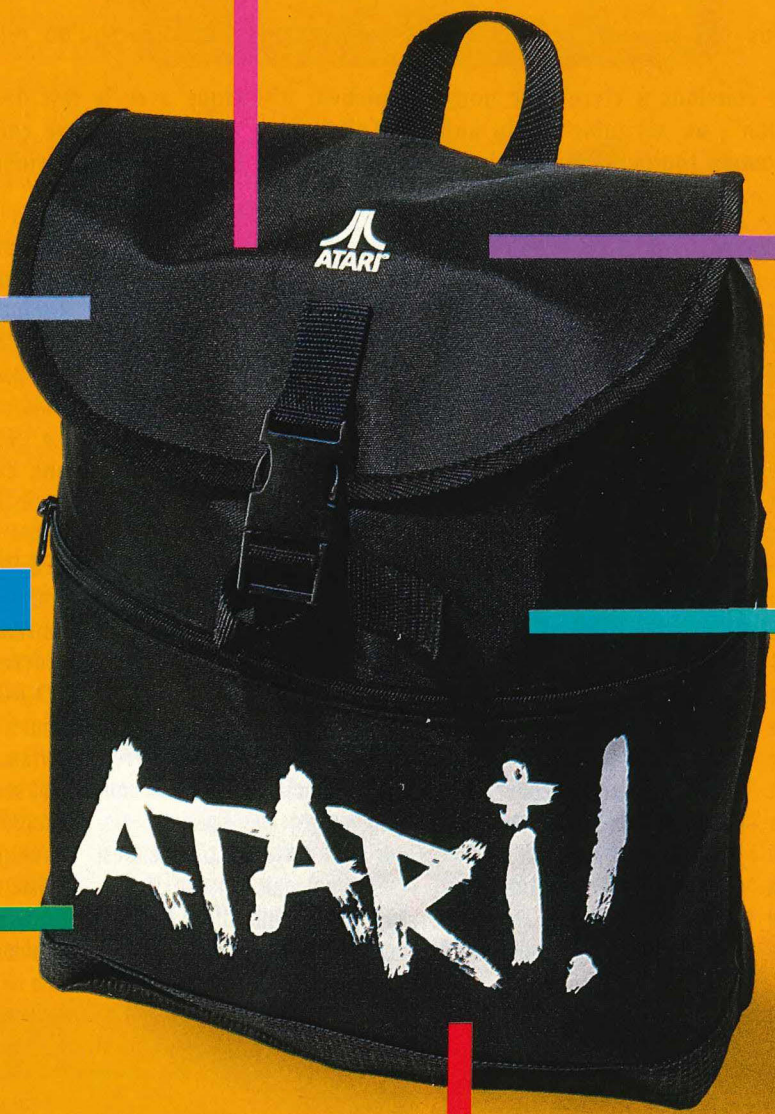


ATARI ST BAG : 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSINEZ
ZZ-rough

COMPOSEZ
Music construction set

JOUEZ
L'arche du capitaine Blood



PROGRAMMEZ
GFA basic

JOUEZ
Defender of the crown

EQUATEUR

APPRENEZ
Il était une fois

890 F*

*Prix publics conseillés

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION. ATARI®

EXCLUSIF

LE PREMIER JEU SUR CD-ROM !

L'avenir et la science-fiction ont toujours été des choses passionnantes, mais lorsqu'on est en plein dedans ça devient carrément dément...
Le mois dernier, nous vous convions à vivre avec nous un moment historique avec le test décortiqué de *Dragon's Lair*, le premier jeu "cartoon", un véritable dessin animé ! Aujourd'hui rebelote et même carré d'as puisque voici pour vous en exclusivité (comme toujours) le premier jeu sur CD-ROM (disque compact vidéo) de l'histoire !

La première photo européenne du lecteur de CD-ROM Nec connecté au PC Engine était déjà parue dans le numéro 15 de Micro News, le journal qui scoop plus vite que son ombre...
Rappelons les faits : le PC Engine est une console fabriquée au Japon par Nec et dévoilée en exclusivité dans Micro News en mai 88 (n° 10). Cette console utilise des jeux en format cartouche ou soft-card (voir aussi le n°17). Nous précisions déjà en mai 88 qu'un lecteur de CD-ROM était prévu pour se loger à côté de la console, sur une petite plate-forme fournie avec le lecteur. A l'époque, certains ont pensé que nous affabulions... Que nenni Johnny ! Aujourd'hui voici la totale : le PC Engine, le lecteur de CD-ROM et... le premier jeu disponible sur CD !

LE RÊVE DEVIENT REALITE

Il y a très peu de moments comme celui-ci dans la vie pourtant mouvementée du testeur de jeux sur micro : l'instant historique où l'on connecte pour la première fois une machine qui relègue dans la préhistoire tout ce que nous avions connu jusqu'alors.
Après avoir testé des milliers de jeux, l'instant magique CD-ROM est unique puisque, théoriquement, seul ce support extraordinaire peut nous permettre de vivre pleinement tous ces fantasmes de jeux fous qui pourront rivaliser avec nos rêves les plus délirants : la nuit rejoindra le jour, l'inconscient sera plus palpable, le rêve deviendra réalité...
A la limite, nous devrions observer une minute de silence avant de commencer cet article... Allez, n'hésitons plus, je vous demande une minute de silence afin de bien réaliser l'importance de cet article qui est comparable, par exemple, au premier article jamais écrit sur une promenade en automobile !

PHÉNOMÉNOLOGIE D'UN NOUVEAU SUPPORT

Voici donc la toute première génération de jeu vidéo familial à lecture laser. Ce qui différencie ce nouveau support des cassettes, disquettes et autres cartouches, c'est sa phénoménale capacité de stockage à accès instantané ou presque.
Les ordinateurs 16 bits comme le ST ou l'Amiga proposent 512 Ko de mémoire vive, capacité standard qui peut être étendue jusqu'à un incroyable 4 méga-octets (4096 Ko) pour les modèles les plus performants comme le Mega ST 4.
Le CD-ROM offre, lui, une capacité de stockage à accès quasi-instantané de 540 méga-octets, soit 552 960 Ko !
Tous les jeux qui existent à ce jour sur l'Atari ST (environ 1500 jeux) peuvent donc tenir sur un seul CD-ROM !
Tout n'est cependant pas encore parfait... D'abord, ce système permet seulement la lecture et pas encore l'enregistrement, bien qu'un prototype de CD effaçable existe déjà. (Vu les problèmes actuels dûs au piratage, les grandes sociétés d'édition musicale ne seraient pas trop pressées

de mettre sur le marché un support qui permettra une reproduction si parfaite). Une autre limitation tient au fait que si toutes les données graphiques et musicales tiennent sans problème sur un CD, il faut encore les traiter et les transformer pour les répartir sur l'écran à grande vitesse. Dans le cas présent, cette opération se fait grâce au micro-processeur du PC Engine, qui est, rappelons-le, un 8 bits. Le CD-ROM est donc limité par les capacités de la console. Il n'y aura pas de grande différence avec le même jeu sur une machine d'arcade au point de vue des graphismes mais, par contre, le jeu sera plus lent et les musiques et effets sonores moins sophistiqués, puisque les machines d'arcade utilisent plusieurs processeurs différents pour les sprites et les sons.

CD PACKAGE

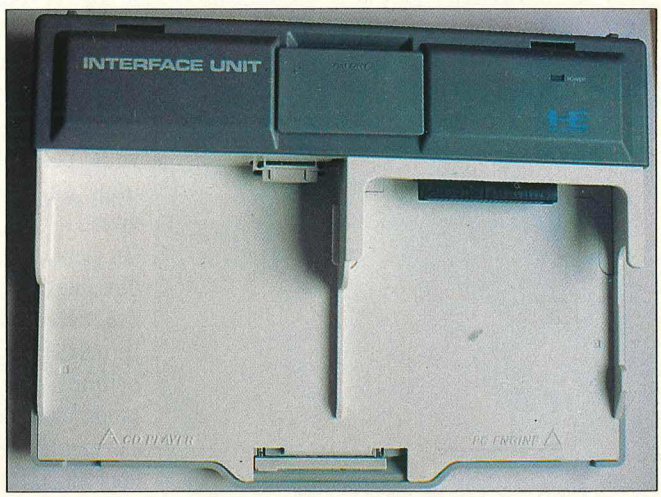
Deux jeux sont actuellement disponibles pour le lecteur CD-ROM du PC Engine : **Fighting Street** (un jeu Capcom déjà connu sous le nom de *Street Fighter*) et **Noriko**, un jeu d'un genre nouveau que l'on pourrait baptiser "pop musique interactive", puisqu'il s'agit d'un arcade/aventure qui relate les péripéties d'une chanteuse de rock (ce jeu sera testé dans un prochain numéro). Les jeux se présentent sous la même forme qu'un disque compact habituel et sont en vente au Japon pour environ 300 F, c'est-à-dire le même prix que les autres jeux Nec sur cartouche.

Le lecteur de CD-ROM est vendu avec la plate-forme qui permet de le loger à côté de la console. Un ingénieux couvercle avec poignée intégrée transforme le tout en une petite valise. Lorsque le petit écran couleur à cristaux liquides (avec un écran de 10 cm) sera disponible, le package complet constituera un ensemble high-tech aussi esthétique que performant. Le prix du package CD est d'environ 3000 F, ce qui n'est pas donné pour le Japon, mais le lecteur de CD peut être utilisé sans problème pour les CD musicaux et connecté à une chaîne hi-fi, ce qui rentabilise agréablement l'achat. Le lecteur Nec est d'ailleurs en tout point semblable à un lecteur CD musical, à l'exception d'un port "CD ROM OUT" situé sur l'arrière, qui permet la connection avec la plate-forme, comme pour la console qui se loge sur le côté droit. Une fois vos deux unités connectées, vous devez insérer une soft-card "CD ROM System" dans la fente de la console utilisée pour les jeux en soft-cards. En poussant la petite touche blanche sur le devant de la console, les deux unités sont mises sous tension, la plate-forme disposant de sa propre et unique alimentation. Une fois l'ensemble constitué, on le gardera sous cette forme puisque l'utilisation de la console en mode "normal" cartouches ou soft-cards (bientôt l'on pourra dire mode "ancien") déconnecte automatiquement le lecteur CD.

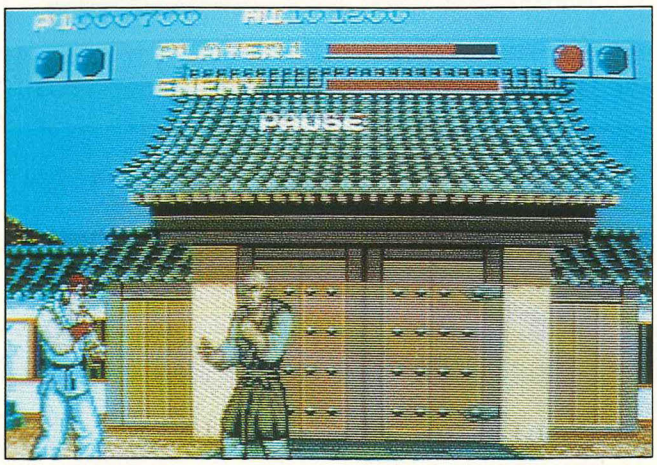
FIGHTING STREET

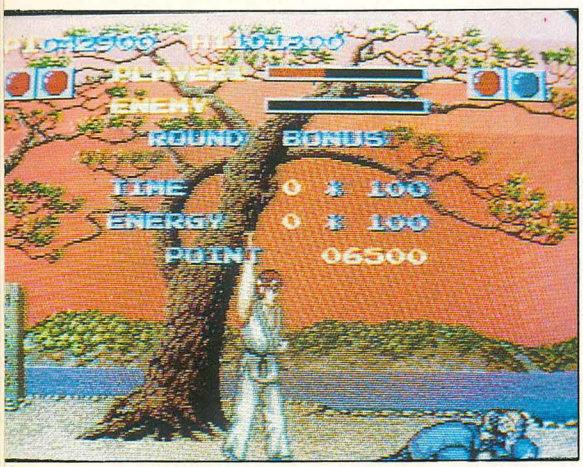
Voici l'instant magique... Etes-vous prêt ? Are you ready to ROM ?

On appuie sur ON et le logo "CD-ROM System Version 1.00" apparait avec les copyright Nec et Hudson Soft. On appuie sur RUN, ce qui fait tourner le disque. Le titre du jeu apparait et un jeune mec déchire aussitôt le logo avec son poing, histoire de vous mettre dans l'ambiance... On choisit un combat contre un autre joueur ou contre l'ordinateur, son drapeau et le pays où se dérouleront les combats : Japon, USA,



Angleterre, Chine. Le visage de votre adversaire apparaît sur l'écran, accompagné d'une musique de jazz funky. La phrase "Mando !" retentit et le combat commence... Les actions et les mouvements n'ont rien de bien nouveau mais pour la vitesse de l'action, les graphismes et les sons digitalisés, c'est une nouvelle paire de manches ! Les "arghhh", "oomph" et autres gutturalités assorties ont un tel réalisme qu'on a presque honte des coups assenés au copain d'en face. Et la



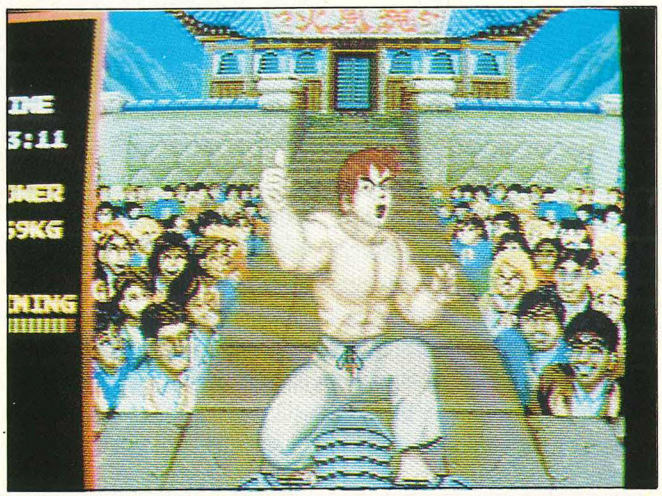


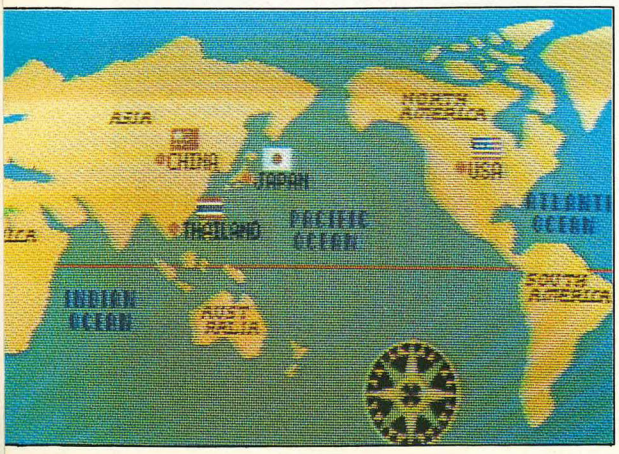
ça ne mange pas de pain... Si par contre vous êtes battu, le faciès grimaçant de votre ennemi apparaît et une voix d'outre-tombe éructe alors dans un rire satanique : "Tu as encore beaucoup à apprendre si tu veux me battre, petit. A la prochaine !" Si vous êtes vainqueur, vous n'y coupez pas non plus d'un : "Quelle force ! Mais n'oublie pas qu'il y a d'autres lascars comme toi dans le monde..." Et la carte du monde apparaît alors avec un petit avion qui vous emmène dans le pays suivant où vous rencontrerez d'autres combattants, dans des paysages différents. Les modes de combats diffèrent dans chaque pays et vous devrez bien observer les styles de kung-fu afin d'apprendre les techniques qui vous permettront de survivre...

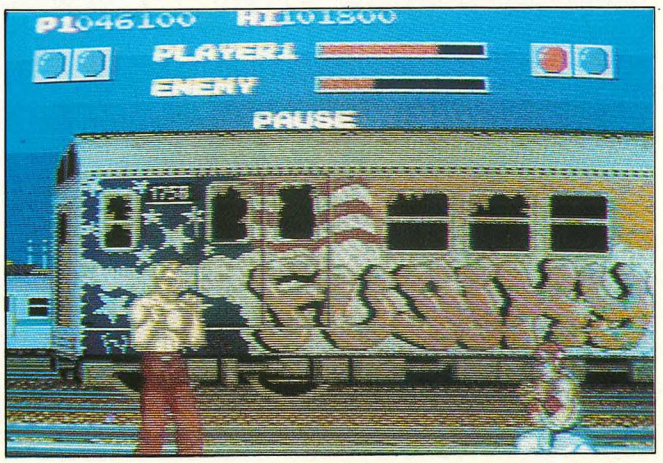
On peut donc dire que Fighting Street est un jeu qui casse des briques, au propre comme au figuré, et dont on sort le souffle coupé, au propre comme au figuré... Il est néanmoins certain que ce jeu ne fait qu'effleurer les réelles possibilités offertes par ce nouveau format d'enfer qu'est le CD. Lorsque le mouvement sera bien enclenché et que les grands éditeurs de jeux européens et américains se seront mis dans la partie, nous assisterons à des évènements exceptionnels, le CD permettant de réaliser des jeux aussi sophistiqués que des films (avec des budgets en conséquence). A ce moment-là, Fighting Street fera figure d'ancêtre et sera totalement dépassé à tous les niveaux ; mais il restera dans nos cœurs une petite place pour ce jeu précurseur qui, dans le musée des jeux vidéo, sera peut-être placé un jour au côté de *Pong*, le vieux jeu de ping-pong en noir et blanc...

Aucune commercialisation officielle du lecteur CD-ROM n'est prévue en France pour le moment, mais ça vous le saviez déjà, puisque c'est désormais la phrase traditionnelle pour terminer un article sur le PC Engine Nec et ses accessoires...

Tony Takoushi
Rewriting
Jean-Michel Berté







AMIGRAPH

SUPER L'OFFRE SPECIALE !

UN AMIGA 500
+ UN LOGICIEL GRAPHIQUE
GRATUIT (valeur 750 F.)

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 30 AVRIL 89

SAGHA

Parce que c'est génial d'avoir réuni le meilleur micro et le meilleur logiciel pour le graphisme :

AMIGA 500 + DELUXE PAINT II.

Avec manuels en Français

Parce que le coffret AMIGRAPH permet de réaliser toutes les images... les plus sages comme les plus folles, de la BD aux dessins de sciences et de géo.

Parce que DELUXE PAINT II, c'est la gamme d'outils au service de votre imagination, de votre style : le dessin "pur et dur", les pinceaux et brosses, nuances et vigueur, et pour les hyper réalistes l'aéro. Sur l'écran haute définition, des couleurs à rendre jaloux un arc-en-ciel.
Votre créativité est multipliée par cent, par mille... c'est l'épanouissement.

Parce que DELUXE PAINT II est facile d'emploi, même pour les débutants, avec son manuel en français (exclusivité COMMODORE FRANCE).

Parce que l'AMIGA 500 donne le maxi de ces possibilités avec un tel logiciel.

Parce que l'AMIGA 500 ne se limite pas au dessin. A son catalogue, de nombreux logiciels éducatifs et pour la détente plusieurs centaines de jeux (aventures, simulation, stratégie). L'AMIGA 500 c'est aussi des possibilités surprenantes en musique, en vidéo, en traitement de texte...

Parce que en plus du coffret AMIGRAPH, COMMODORE vous réserve une autre surprise : l'opération parrainage.

ALORS, 3 FOIS SUPER...

OPERATION PARRAINAGE

Cette montre gratuite, à tout possesseur d'un AMIGA 500 qui parrainera un acheteur d'AMIGRAPH...

... et un AMIGA 2000 pour le gagnant du Concours des Parrains. Un disque dur AMIGA 500 pour le second.

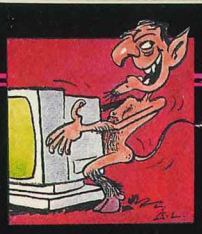
Règlement chez tous nos Revendeurs ou chez COMMODORE

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION



SEX MACHINES

SHOW ET GRATUIT !

Bon, ça y est, cette fois on met les pieds dans le plat : voici des softs érotiques et pornos en veux-tu en voilà ! Des démos, des slide-shows, de la Cicciolina et de la Samantha Fox à ne plus savoir où mater.
Tous ces logiciels sont gratuits où presque puisqu'il s'agit de logiciels du domaine public. Voici toutes les explications et les adresses pour les obtenir...

De nombreux lecteurs m'ont écrit pour me demander comment se procurer des softs érotiques hors-commerce. *Christophe*, de Crécy-la-Chapelle, envoie une disquette vierge pour qu'on lui fasse une copie des slide-shows CPC du n°17. Il demande aussi à Samouraï Micro une reproduction agrandie de la photo de *Twilight Zone* "parce que je ne distingue pas tout très bien". *Jérôme*, de Le Quesnois, demande que Sex Machines double de volume : "Je suis prof d'informatique à l'université de L..., je vais vous faire une pub d'enfer auprès de mes étudiants. Si M. Satyre pouvait avoir plus de place, je lui enverrais des softs X sur PC." *S...*, de l'Hay les Roses, nous demande les noms et adresses des lecteurs qui nous ont envoyé des softs de cul sur ST. Il ajoute : "Ne publie surtout pas ma lettre !"
A la lecture de ces lettres une évidence s'impose... Il est grand temps d'ouvrir le dossier des logiciels du domaine public, les dompub, qui vont vous permettre de vous procurer de nombreux jeux et utilitaires à des prix défiant toute concurrence.

VOUS AVEZ DIT DOMPUB ?

Qu'est-ce qu'un logiciel dompub (du domaine public) ?

Il s'agit de logiciels diffusés gratuitement par des particuliers ou par des clubs d'utilisateurs et qui "tombent" dans le domaine public puisqu'aucun copyright n'y est attaché.
Le phénomène dompub est né aux Etats-Unis avec l'Apple 2 et le Commodore 64. Il avait pour principale motivation de faire partager une passion qui, à l'époque, était très marginale, et de faire connaître les talents des programmeurs locaux par un système de distribution non commercial où l'on retrouvait les idées de gratuité et de partage issues des idéologies communautaires des années 70. Ces deux concepts sont d'ailleurs utilisés directement dans le vocabulaire de base du dompub puisqu'on distingue les logiciels "de gratuité" (freeware) et les logiciels "de partage" (shareware).

Les freeware sont des logiciels diffusés gracieusement,

les associations ne demandant qu'une simple participation aux frais. Il s'agit le plus souvent de démos de logiciels vendus normalement ; c'est surtout vrai pour les logiciels pour PC et compatibles, mais pas seulement puisqu'on trouve aussi en freeware des disquettes de démonstration de *Dragon's Lair* ou *Rocket Ranger* sur

Amiga. On trouve également en freeware des anciennes versions des logiciels du commerce, essentiellement des utilitaires, ou bien des versions bridées qui permettent de se faire une idée des possibilités des softs ; on trouve enfin des programmes réalisés par des amateurs, le plus souvent des images d'écran.

Les shareware sont des logiciels complets

(presque uniquement des utilitaires), parfois de très bonne qualité, et diffusés directement par les auteurs qui les envoient à quiconque en fait la demande. Aucun argent n'est demandé avant l'envoi, simplement un message en début du programme vous explique que ce logiciel a été développé par Untel, qui y a passé tant de temps et que si ce logiciel vous convient et que vous l'utilisez, il serait correct d'envoyer une rétribution à son auteur qui utilisera d'ailleurs une partie de cet argent pour développer d'autres programmes dont il ne manquera pas de vous faire part. Le prix demandé par l'auteur oscille aux Etats-Unis entre 20 et 50 dollars (de 120 F à 300 F), 50 dollars étant un maximum demandé pour des programmes importants. Il s'agit donc de prix sans commune mesure avec les prix commerciaux habituels (n'oublions pas qu'il s'agit d'utilitaires) puisque c'est directement "du producteur au consommateur", sans intermédiaire.

La grande question est la suivante : est-ce que ça marche ?

Aux Etats-Unis : oui, aussi étonnant que cela puisse paraître à un Européen.

En Europe, surtout dans les pays latins, ça ne marche pas du tout puisque nous n'avons pas beaucoup de notion de solidarité et sommes encore bien loin d'avoir réalisé, comme les Américains, que nous sommes tous embarqués sur le même navire et que la vie est beaucoup plus agréable si l'on s'entraide un peu les uns les autres au lieu d'essayer de s'escroquer. Et ça va même plus loin : il s'agit de réaliser qu'en fait, en escroquant son voisin, on prend une hypothèque sur un futur où l'on sera soi-même escroqué.

Les problèmes créés par le piratage illustrent parfaitement ces relations de cause à effet, décrites depuis des siècles par l'hindouisme et le bouddhisme, et plus récemment par Einstein (d'après la théorie de la relativité, il n'y a pas de hasard dans l'univers, chaque évènement étant la résultante des évènements précédents).

En micro-informatique, tous les éditeurs connaissent des auteurs qui ont abandonné le métier,

découragés par la non-rétribution de leurs efforts. Une grande dame de la micro, Marylène Delbourg-Delphis (présidente de ACT), nous avait raconté l'histoire de *Mac Booster*, un utilitaire tué par le piratage, et le découragement consécutif de son auteur, Jean-Luc Delattre, qui changea alors de métier et abandonna le développement : "On peut parler ici de la perte d'un auteur qui est quelqu'un de remarquable et de très brillant."

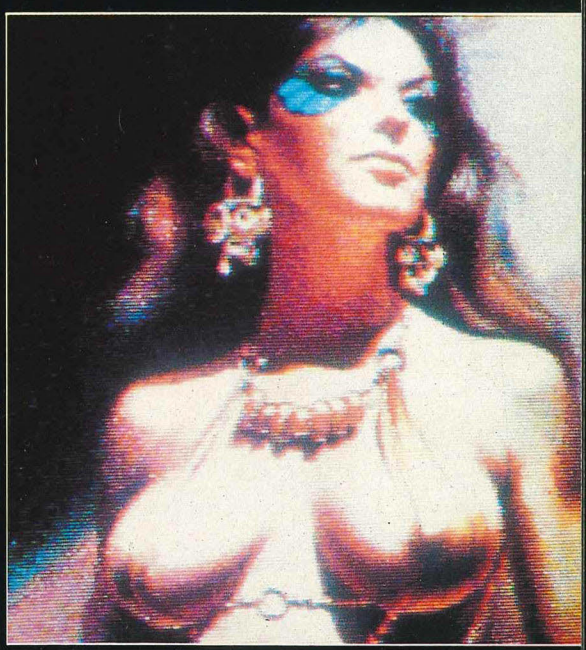
N'est-il pas indispensable que les énergies circulent dans les deux sens et que les créateurs reçoivent une juste rétribution pour leur travail ? Réalise-t-on aussi que toute création artistique demande beaucoup plus qu'un simple travail, un créateur laissant toujours une partie de lui-même dans son œuvre ?

Le piratage affecte le créateur non seulement financièrement mais aussi affectivement, il se sent alors utilisé, floué, rejeté et la déprime s'installe. S'il y avait moins de piratage, nous aurions peut-être sur le marché des softs géniaux qui n'ont jamais vu le jour car leurs auteurs se sont dit qu'on ne les y prendraient pas deux fois. (Voyez à ce sujet la rubrique "Dazi-Bao" et la confession d'un programmeur).

Si le piratage peut être considéré comme un vol pur et simple,

il n'en reste pas moins que les softs sont trop chers par rapport au coût de la vie en général, et ceci est encore plus vrai, paradoxalement, pour les jeux qui s'adressent à une clientèle jeune ne disposant pas des mêmes ressources que des adultes qui travaillent.

Déjà, en mai 88 (n°10), Micro News avait lancé "La Croisade du Logiciel" pour attirer l'attention des éditeurs sur le coût excessif des jeux. Aujourd'hui, en 89, la qualité des jeux a très nettement pro-



gressé et les prix des jeux sur 8 bits ont baissé, puisque l'on trouve beaucoup de bons jeux sur CPC ou C64 à un peu moins de 100 F en cassette et à environ 150 F en disquette. Si ces prix peuvent être considérés comme relativement convenables, on ne saurait en dire autant des jeux sur 16 bits qui valent 250 F en moyenne, ce qui est beaucoup trop cher. Les prix de ces jeux sont en effet inadmissibles lorsqu'on les compare avec les prix des disques ou des CD, ainsi qu'avec les films en vidéocassettes. Les éditeurs se défendent généralement en arguant que le marché de la micro est beaucoup plus restrictif, ce qui est particulièrement vrai pour la France où moins de 5% des foyers seraient équipés (contre 25% au Japon et environ 15% en Angleterre et aux USA). On peut leur faire remarquer que les moyens mis en œuvre pour réaliser un film ou un disque sont beaucoup plus importants que pour un logiciel de jeu.
Mais c'est l'histoire du chien qui veut se mordre la queue : les éditeurs proclament que les jeux sont chers en partie à cause du piratage et les pirates disent qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter les jeux. Entre les deux camps, souvent également sincères, Micro News essaye d'arbitrer et de faire progresser les choses.

Pirates, le déplombage et la copie de logiciels tombe sous le coup de la loi,

c'est un vol qui prive les auteurs et les éditeurs du fruit de leur travail, avec toutes les conséquences dramatiques qui peuvent en découler.
A long terme, le piratage peut réellement décourager auteurs et éditeurs (surtout les plus créatifs) et on ne trouvera plus sur le marché que des produits standardisés, résultats d'un investissement aussi restreint financièrement qu'artistiquement.

Editeurs, vous devez faire le premier pas en vous réunissant et en signant une charte qui limitera les prix des logiciels.

La balle est dans votre camp : vous avez les moyens de faire des tests sur l'incidence d'une baisse des prix et une conséquente augmentation du volume des ventes. Les "kids", eux, ne peuvent absolument pas s'amuser à vous acheter des tonnes de jeux à 250 F le jeu, histoire de vous prouver leur bonne foi et vous encourager à baisser les prix, ils n'en ont absolument pas les moyens.
Donc, messieurs les éditeurs, tirez les premiers !

Pirates qui accumulez les softs par centaines, vous qui êtes atteints de collectionnite aigüe,

vous qui vous sentez déshonoré à moins d'une dizaine de nouveautés par semaine, vous qui n'avez même plus le temps de jouer, vous qui courez toujours plus vite pour avoir toujours plus de softs que vous accumulez avec âpreté, laissez-nous vous dire une chose : vous foutez la merde et vous n'apportez vraiment pas grand-chose de constructif, sauf quand vous vous substituez aux attachées de presse et que vous montrez vos "news" aux journaux micro qui sont ainsi tenus au courant de toutes les nouveautés, car pour être branchés vous l'êtes et pas qu'un peu ! En effet, de la même façon que tous les bons policiers travaillent avec des indicateurs sans lesquels ils n'accompliraient pas grand-chose, la plupart des journaux micro ont "leurs" pirates, c'est-à-dire qu'ils sont en contact avec des pirates qui leur montrent leurs dernières nouveautés. Et au moins là, le piratage a un aspect bénéfique puisque les journalistes écrivent ensuite des articles qui font vendre lesdits logiciels.

Parfois même, ce sont les éditeurs qui font appel à des déplombeurs célèbres

afin qu'ils leur fabriquent sur mesure des protections originales qui éviteront à leurs softs d'être à leur tour piratés. Un éditeur nous avait ainsi demandé de le mettre en contact avec Tsunoo, le roi des déplombeurs français, qui avait été interviewé dans Micro News (les numéros 8 et 9 contenaient une enquête sur le piratage).

Le journal anglais Computer Games a même été plus loin récemment en expliquant de manière implicite comment certains éditeurs s'arrangeaient pour "perdre" des logiciels dans les circuits pirates ; il s'agirait de versions incomplètes destinées à mettre l'eau à la bouche des intéressés, une sorte d'habile publicité gratuite en quelque sorte. Gremlin se serait ainsi fait "voler" une préversion du nouveau jeu *Federation of Free Traders*, lors du dernier PC Show de Londres.

Lorsque les pirates tombent, ils le font en beauté, avec pertes et fracas : "C'est comme ça entre gentilshommes de fortune. Ils ont la vie dure et ils risquent la potence." (Robert-Louis Stevenson, *L'Ile au Trésor*). Car en matière de poursuite judiciaire, il n'y pas de demi-mesure ; lorsqu'une plainte est déposée, la machine judiciaire se met en marche et la prison et d'énormes amendes sont au rendez-vous. C'est d'ailleurs ce qui empêche certains éditeurs de porter plainte, ils savent que s'ils le font, ils vont ruiner la vie d'un adolescent. Méfiez-vous quand même, pirates, car s'ils voulaient...

Au milieu de ce carnage, les softs freeware font figure de calumet de la paix

en mettant tout le monde d'accord, éditeurs et utilisateurs. Le commerce des freeware a lieu, en effet, dans la plus parfaite légalité.

Aussi, en attendant que les pirates se calment et que les éditeurs proposent des softs à des prix plus démocratiques, Micro News va désormais vous tenir informés chaque mois sur les freeware en tout genre. Si vous éditez du freeware, si vous connaissez quelqu'un qui en édite, contactez-nous afin que nous fassions circuler les informations. Nous voulons que nos lecteurs puissent assouvir leur soif de logiciels sans pour autant tomber dans le piratage.

FREE SEX

Et pour revenir - enfin ! - à Sex Machines, c'est bien dans le freeware que l'on peut s'encanailler le plus actuellement. Alors, en attendant les super productions érotiques des grands éditeurs (avec néanmoins une mention spéciale pour *Teenage Queen* qui a fait très fort), vive les softs freeware !

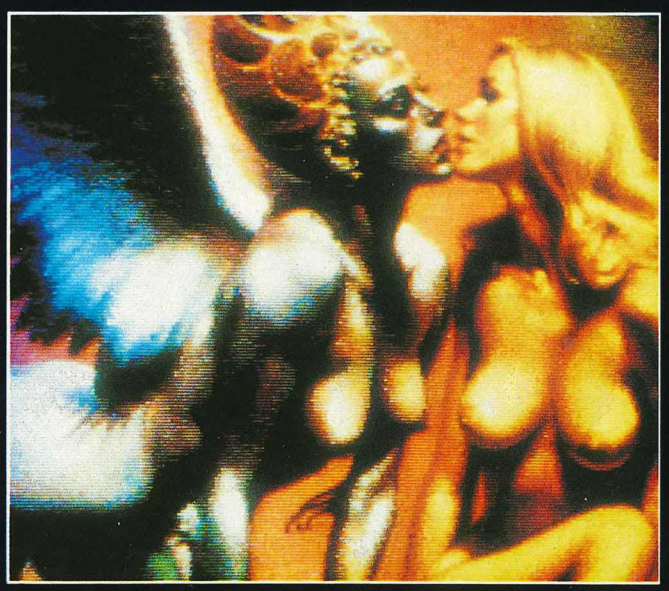
Toutes les illustrations de ce dossier sont extraites des logiciels de démos freeware de PDS Free Line, sur Amiga : *Slide Show Space Bubble, Slide H.A.M. Show, Slide Fantasy Show, Porno Show*, etc. **PDS Free Line (7, rue de Coursic. 64100 Bayonne. Tél : (16) 59.59.39.65)** est une association loi de 1901 à but non lucratif, qui vous enverra son catalogue sur simple demande. Attention, il s'agit uniquement, pour le moment, de disquettes pour l'Amiga. Les prix sont plus que corrects : 15 F ou 20 F par disquette, frais de port inclus.

La société **Station Informatique (2, rue Piémontési. 75018 Paris. Tél : (1) 42.55.14.26)** propose plus de 200 disquettes pour l'Atari ST, dont des dompub à 45 F et des programmes développés par Station (jeux et utilitaires) à des prix variant de 70 à 145 F. Les adhérents bénéficient d'un tarif préférentiel.

La société **Piconet France (Le Pavillon. 84760 St Martin de la Brasque. Tél : (16) 90.77.61.36)** compte 5000 adhérents (adhésion gratuite) et propose un catalogue de 5000 disquettes en provenance des Etats-Unis, à partir de 15 F la disquette sur PC et compatibles et de 25 F la disquette sur Amstrad CPC. Elle ne propose que des utilitaires sur CPC, mais de très bonne qualité ; par contre sur PC, elle propose entre autre une malette de 10 disquettes avec 120 jeux au prix sympa de 150 F (malette, disquettes et port compris).

Sex Machines reprendra plus... lubriquement le mois prochain et les logiciels freeware auront alors, eux aussi, leur rubrique mensuelle à part entière, animée par notre ami Joé Bonplan.

Eric Satyre



ZOMBI

LE CAUCHEMAR VIENT JUSTE DE COMMENCER

NOUVEAU
BIENTÔT
DISPONIBLE
SUR
ST

Photo d'écran sur ST

Photo d'écran sur ST

Photo d'écran sur ST

DISPONIBILITÉ :

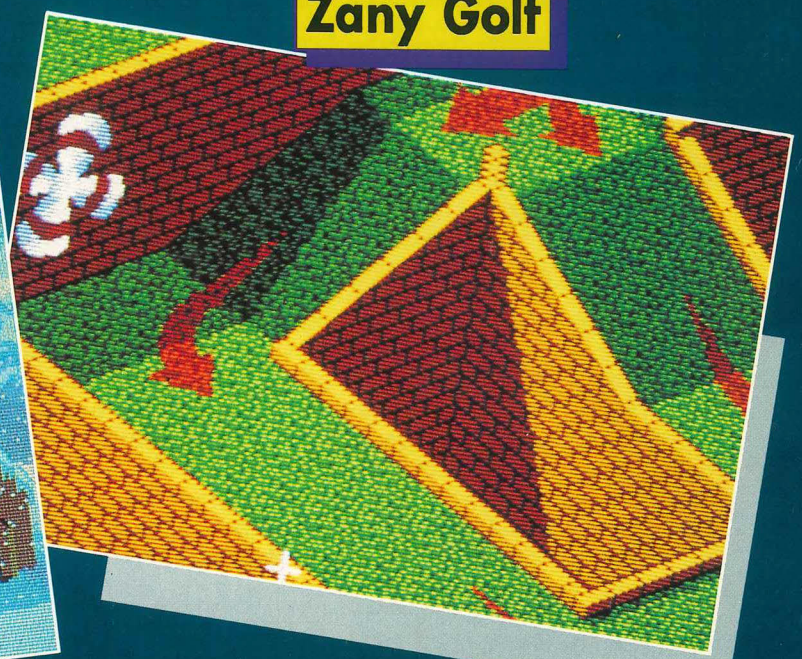
Amstrad K7
Amstrad Disc
PC
ST BIENTÔT

UBI Soft
1, rue Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tel. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

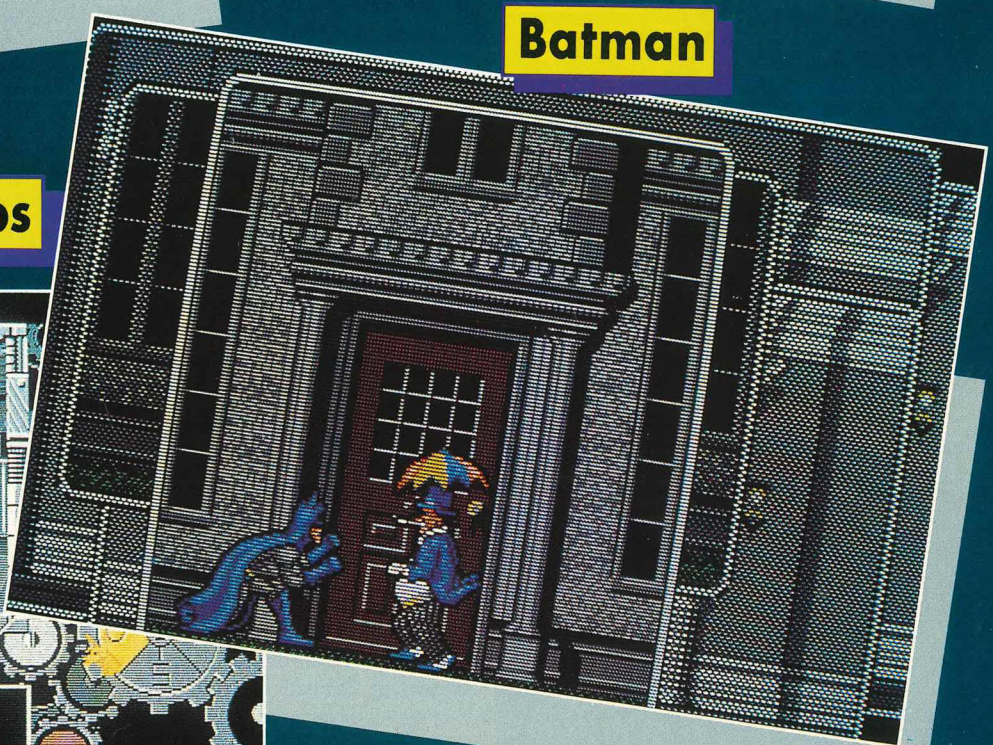
LES TOPS DU MOIS

Zany Golf

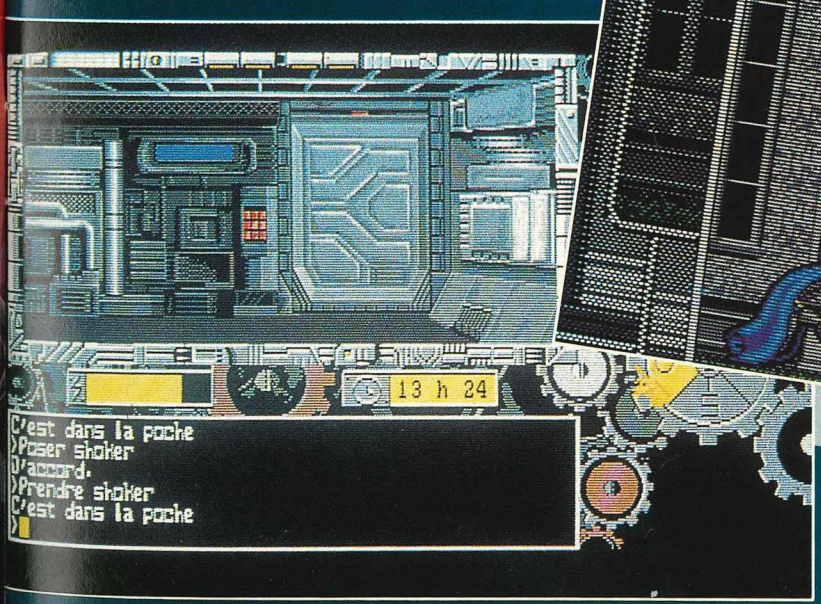


Le Manoir de Mortevielle

Batman

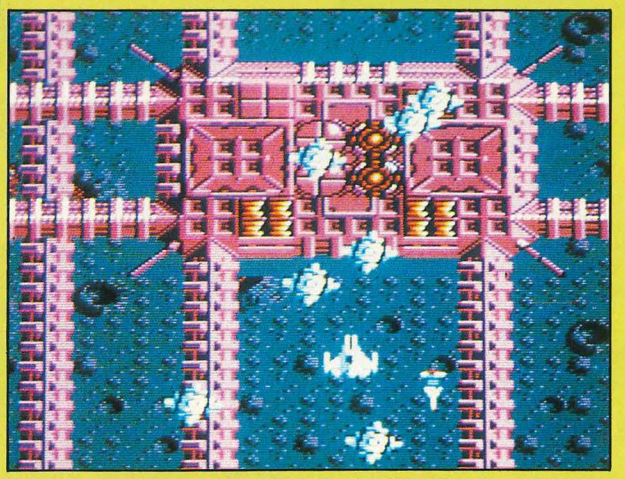


Les Portes du Temps



ZANAC EX

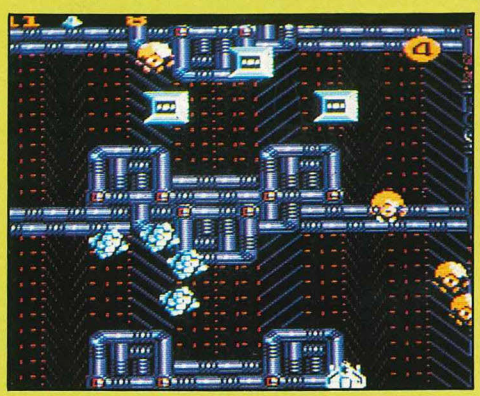
Nouvelle propagande pour MSX2



Le vent torride balayait la plage de ses longues mains griffues, mais l'homme qui pleurait à vos côtés était insensible à ces plaintes sinistres ; il parlait d'une voix brisée par le chagrin : "J'ai dû tout vendre... mes beaux jeux d'action... ma belle salle de jeux... plus personne n'y venait. Tout ça à cause de ce maudit Zanexac ou Zexanac ! Beuuuaaahh..."
Oui, vous l'avez compris, Zanac Ex est un magnifique shoot'em up. Version évoluée de Zanac, qui était déjà un must sur MSX1, ce soft devrait métamorphoser le plus bouché des mongols en adepte du spinozisme, et même un aveugle ou un sourd devraient s'agenouiller devant son MSX2. En clair, les multiples qualités de ce jeu devraient lui réserver une place de choix au paradis des jeux d'action.
Tout d'abord, le graphisme est fantastique ; Zanac Ex parvient en effet à tirer la quintessence du mode 256 x 212 en 256 couleurs offert par le MSX2. Il en résulte des écrans d'une beauté incroyable et d'une richesse superbe. Ainsi, les décors représentent tour à tour des structures spatio-architecturales, du terrain lunaire, de l'eau, une planète de feu (sublime !), etc. Le jeu est formé de 12 stages, chacun comprenant une ou plusieurs forteresses à détruire. Il y a aussi, mis à part les innombrables vagues d'ennemis à dégommer, des gros vaisseaux qui attaquent soudainement au milieu d'un stage.
Au chapitre des oreilles, il faut bien admettre que le son fait très fort. Lui aussi très varié, il est remarquablement conçu, car il accompagne bien l'action trépidante de ce soft. De plus, il n'est ni trop discret, ni trop présent ; les 3 modestes voies du MSX sont bien exploitées, tout comme le fameux processeur vidéo : l'animation est vraiment bonne. Le scrolling vertical au pixel près est d'une douceur à faire baver n'importe quelle lessive et le contrôle du vaisseau est parfait. Enfin, presque. Car le seul reproche que l'on puisse articuler au sujet de Zanac Ex vient de là : quand l'écran est très envahi (plus d'une douzaine d'ennemis), l'animation est quelque peu ralentie ; mais ceci n'engendre pas d'imprécisions, et par conséquent n'amoindrit pas du tout l'immense plaisir de jouer.
Car la qualité la plus évidente de Zanac Ex est que si ce soft utilise un squelette archi-usé, il parvient à le modifier pour le rendre un tant soit peu original. Tout d'abord par la richesse du jeu : décors, ennemis, et aussi armes ; elles sont au nombre de huit et s'améliorent sur 4 niveaux, le quatrième étant génial et foudroyant. De plus, comme dans Zanac première version, ces armes-là ne sont pas seules : elles sont cumulées avec l'arme de base, un tir simple pouvant devenir double ou triple. Le jeu recèle aussi quelques beaux gimmicks : par exemple une tête robotisée enfoncée dans le sol qui double votre arme de base (pouvant ainsi être un tir sixtuple) et qui met l'autre à son niveau maximum, ou une petite fée qui vous apporte une aide explosive, etc.
Mais malgré toutes ces armes dévastatrices, le jeu reste d'une difficulté infernale ; cependant, comme elle est progressive, il est tout à fait possible de se constituer une solide réserve de vies en prévision de difficultés futures, d'autant plus qu'existent dans ce jeu des "exit", qui permettent de changer de stage (pas toujours dans le bon sens, hélas). Prendre un exit est un régal, car il se produit alors sur l'écran une rotation des couleurs tout à fait psychédélique.
En bref, graphisme d'enfer, son agréable, bonne animation.
Au royaume des aveugles-sourds-muets, les fous sont rois, mais tous devraient pouvoir crier bien haut leur admiration pour ce soft exceptionnel.

Cartouche mégarom Compile/ Ponyca pour MSX2.

L.M.



BARBARIAN 2

Tops du mois

PREVIEW

Enfin sur ST

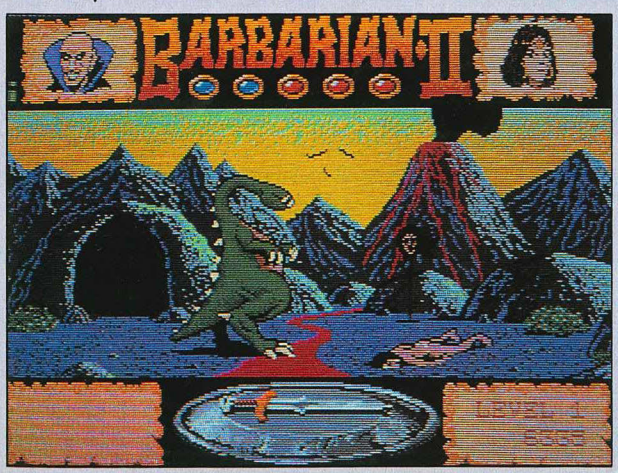
Depuis des mois qu'on l'attendait, on avait fini par ne plus y croire. Et Barbarian 2 avait rejoint la trop longue liste des retardataires de choc, entre *Iron Lord*, *Foft* et *Tintin*, pour ne citer qu'eux. Mais ô surprise, Barbarian 2 version ST est enfin disponible ! Et pour une fois, on ne regrettera pas d'avoir attendu : l'événement est à la hauteur de nos espérances.

Sachant que le version C64 date d'il y a plus de six mois, on peut se demander pourquoi la version ST a mis autant de temps à sortir ! Laissons la parole à Peter Stone, le P.-D.G de Palace Software :"*D'abord, et contrairement à ce qui s'était passé pour Barbarian I, nous avons vraiment voulu exploiter les capacités de la machine au niveau graphique et sonore. Ensuite, nous sommes des perfectionnistes : pas question de sortir le jeu avant d'en être totalement satisfaits*". Et on arrive à ce paradoxe : Barbarian 2 sur C64 tenait sur une simple cassette, mais la version ST occupe trois disquettes !

Trois disquettes, ça promet pour la richesse du jeu, c'est vrai, mais bonjour le temps de chargement : ça n'en finit plus ! Le temps pour un joueur d'aller boire son café ou pour un journaliste d'écrire son intro...

Première bonne surprise à la fin du chargement, on peut choisir entre un barbare et une barbare, fort gracieuse d'ailleurs. Le choix ne semble pas influer sur les résultats futurs. Du coup, j'y vais au feeling et je prends la minette. Woah, la classe ! Elle a une démarche féline qui est très loin de l'animation moyenne du premier épisode. Hum, pour un peu, on en mangerait !

Barbarian 2 est très différent de son illustre prédécesseur : ici, pas question de combattre le même adversaire dans les mêmes décors, mais plutôt de vivre une véritable aventure, avec différents niveaux et des adversaires variés. Ces monstres qu'il vous faudra affronter sont tous plus étonnants les uns que les autres. On va du poulet déplumé à l'orang-outang en passant par le dinosaure. Ils ont en commun une grande résistance lors du moindre combat et une beauté incontestable : les graphistes de Palace s'en sont donnés à cœur joie ! Les bruitages sont également excellents et très humoristiques. Je conseille particulièrement le rot du dinosaure quand il vous bouffe la tête : dans le genre appétissant on ne fait pas mieux....



Et maintenant, une page de publicité.

Peter Stone nous communique :

"*J'ai une information exclusive pour les lecteurs de Micro News : une grande partie de Barbarian 2 a été conçu avec Shoot'em Up Construction Kit, dont la version ST sera bientôt dans le commerce*". .

Veuillez nous excuser pour cette interruption indépendante de notre volonté.

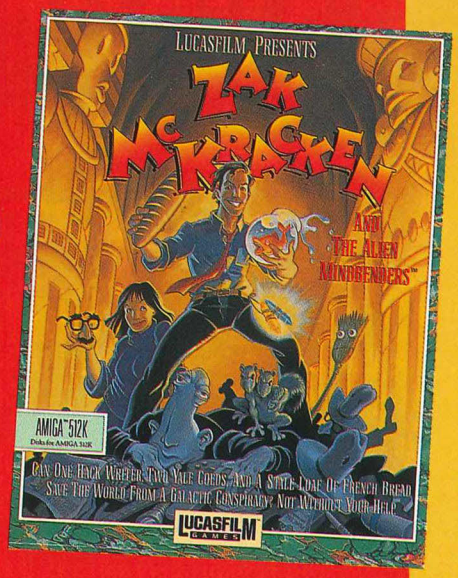
Barbarian 2 est nettement plus difficile que son prédécesseur. Peter Stone (décidément très bavard au téléphone) me confiait même que ça l'étonnerait beaucoup que quelqu'un arrive au bout. Cela dit, on ne se plaindra pas de cette difficulté : Barbarian 2 ne s'épuisera pas vite et restera longtemps sur nos moniteurs. On peut y jouer comme une simple extension du premier, en castagnant à tour de bras, ou comme un véritable jeu d'aventure : superbe.

Au total, il faut vraiment féliciter Palace. Barbarian 2 a repris toutes les qualités du premier, en a effacé la plupart des défauts et y a ajouté des choses superbes. En plus, Ce jeu exploite vraiment le ST à tous les niveaux : richesse du soft, qualité graphique, souplesse des animations et humour des bruitages. Un must. N'est-ce pas, Peter ? "*Yes my friend. Et je peux même vous annoncer la sortie de* ***Barbarian 3*** *en 1990 !*". D'ici là, essayez de finir celui-ci...

Trois disquettes Palace Software pour ST, existe déjà sur C64, adaptation en cours sur CPC, Amiga.

O.F.

ZAC MC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS



Où est le troisième type ?

Décidément, on est souvent surpris par les softs de Lucasfilm Games. Surtout ne pas s'arrêter à la première impression, mais persévérer pour atteindre (peut-être) le nirvana...

C'est presque ce qui m'est arrivé en lançant ce damned soft. A-t-on jamais vu graphisme si grossier (peut-on d'ailleurs appeler ça du graphisme ?). On jurerait plutôt des caractères redéfinis : et que je te mets un rectangle d'une couleur par ci, un autre par là et voilà un charmant petit journaliste qui apparaît. Bon, j'arrêterai là ma critique objective, mais n'étant pas inébranlable, ma subjectivité reprend le dessus, et alors c'est l'extase... Tout simplement éclatant ce petit bonhomme qui, lassé d'écrire des... j'allais dire des bêtises, préfère de loin devenir le Stendhal des bacs à sable. En attendant, son redac'chef, toujours soucieux de productivité, lui demande de faire une toute petite dernière enquête. Il s'agit d'aller comprendre ce qui a bien pu pousser un écureuil à deux têtes à attaquer un couple de touristes sur les pentes du Mont Rainier (comme vous voyez, y'a pas de quoi fouetter une crème Chantilly). Et cette enquête s'avérant un peu trop simple, on ajoute un petit reportage sur l'arrivée d'une soucoupe volante, cinquante ans plus tôt, dans les environs ; tous frais payés, bien entendu. Alors, une bonne nuit de sommeil et c'est parti. Enfin, quand je dis une bonne nuit, c'est histoire de causer puisqu'un cauchemar effrayant m'a surpris entre deux ronflements : et que je te vois apparaître soudain une énorme paire de lunettes surmontant un nez pour le moins proéminant avec, pour couronner le tout, des sourcils et un chapeau. Que personne ne se sente visé mais y'en a qui ont pris des cours d'art dramatique chez Marx Brothers and Cie. Au matin, la chambre ressemble à peu près à la tête de Zak à son réveil. Allez, il est temps de faire une petite sortie, histoire de finir de s'équiper au drug-store du coin. Des rues de San Fransisco à celle de Seattle, il n'y a qu'un petit tour en avion. L'hôtesse nous accueille avec les civilités d'usage : "En cas de crash, vous pourrez trouver ...". L'enquête me pousse à entamer la montagne à la recherche d'un beau cristal bleu qui me permettra plus tard de rencontrer une charmante jeune fille se prénommant Annie et que j'ai vue à la télé le matin même. Nous avons rapidement sympathisé (comme quoi un beau cristal vaut tout les ambassadeurs du monde) et Annie m'a mis en relation avec deux de ses amis, actuellement sur Mars à bord d'un mini-bus. Comment, vous n'avez pas encore compris le but de ce merveilleux jeu ? Rien de plus simple, il faut empêcher les Martiens de propager leur épidémie de bêtise, qui risque de mettre la planète bleue à leur merci. Comment faire ? Vous ne voulez tout de même pas que je vous dise qui a tué le Colonel Moutarde dans la véranda ? Débrouillez-vous, de toute façon, j'ai déjà oublié de quoi je parlais et dans quel état j'erre : on change tellement de continent, voire de planète dans ce soft, alors... Une aventure drôle, riche et étonnante : superbe !

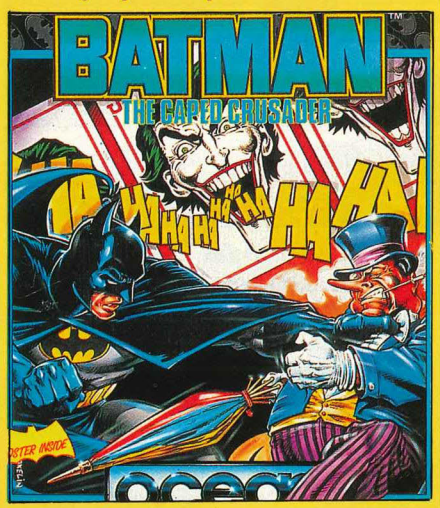
Disquettes Lucasfilm Games pour PC. Bientôt sur Atari ST et Amiga.

Laurence

BATMAN

Un pingouin et un joker

Vous êtes très patient ? Vous aimez les aventures aussi difficiles à démêler qu'une pelote de laine mohair ? Vous êtes du genre à vous acharner sur un château de cartes qui s'écroule pour la vingtième fois au moment où vous déposez la dernière carte ? Alors courez vite acheter Batman, vous y jouerez au moins jusqu'à Pâques !



Je sais de quoi je parle : j'ai planché dessus de 14 à 22 h... Mon rédac'chef m'avait demandé de tester un Top et je me suis lancée dans l'aventure avec une motivation débordante. J'attendais un soft difficile à maîtriser mais à ce point là... Au bout de dix minutes de jeu, mon héros (Batman) meurt en n'ayant parcouru que 6 % de la mission : ça promet... Deuxième tentative, deuxième échec. Pourtant, cette fois, c'est crayon en main que j'ai tenté de progresser. Un café, un escargot de Bourgogne et c'est plein de courage que j'entame la 3ème partie. Je guide calmement l'homme à la cape à travers les sombres couloirs, je le fait ramasser les deux seuls objets que je rencontre (une ampoule et un boomerang), lorsque soudain : bug... Le décor a disparu pour ne laisser place qu'à deux cloisons et une sortie. Tout le reste de l'écran est devenu noir. Oh, après tout ce n'est peut-être qu'une erreur de manipulation... Je tente tout de même de faire fonctionner l'ampoule lorsque : re-bug... J'aperçois des petites bombes en bas de l'écran utilitaire (comme sur ST quand le système se plante). Ah non, cette fois ça suffit, je vais prévenir Olivier et lui conseiller de vérifier les softs avant de me les confier. Non mais sans blague ! Et puis non, après tout, il vaut mieux que j'essaie à nouveau. Le problème c'est que ce fichu C64 ne veut rien savoir... Et comme la disquette CPC a l'air sérieusement entamée... Dans un ultime effort, je charge à nouveau Batman sur CPC, recommence l'expérience et crac : le noir complet... A tâton, je déambule dans la pénombre et essaye de trouver quelque chose qui pourrait ressembler à un interrrupteur. Ah voilà un objet : un masque, tiens, tiens... Si Batman l'enfilait ? Ouah ! 15 % d'un coup, fantastique... Ouais, mais tout ça ne me donne pas la lumière... Et puis ces bombes qui sont toujours là... Seize heures : mirade ! Voilà que je découvre une torche. Je retiens mon souffle et ouf : la voilà allumée... Et du même coup le compteur passe à 32 % . A partir de ce moment, tout progresse à vitesse grand V. Un couloir, deux portes, une cellule, un poisson, une carotte, des lunettes, un dentier (drôle d'idée), des oreilles, une paire de tenailles, etc. Sympa tout ça, mais et mes bombes ? Maintenant, avec la lumière, je suis sûre que ce n'est pas un bug : il y a des bombes prêtes à exploser un peu partout dans les murs du labyrinthe...

Désespérée, je quitte le bureau et pars faire un jogging : rien de tel pour se calmer...
Au lieu de passer votre temps à bouquiner le programme TV, allez plutôt jouer à Batman. Vous allez vite comprendre pourquoi je n'aspire plus qu'à une chose : revenir chez moi et allumer le CPC... (avec Batman bien sûr !).
Si vous avez, comme moi, le gros défaut

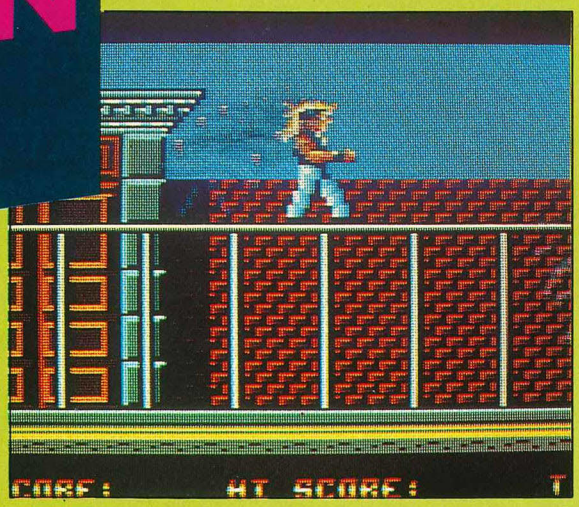
d'être têtu, alors, pour une fois, vous allez voir que ça peut rendre service... Bon, voyons un peu la réalisation. Batman est un jeu de labyrinthe qui nécessite une excellente orientation car les indices sont très rares. En effet, tous les décors se ressemblent. Attention, cela ne veut pas dire qu'ils sont médiocres. Ils défilent à l'écran sous forme de vignettes de B.D. (parfois accompagnées de textes) qui se superposent, tandis que Batman déambule au rythme très "Brigades du Tigre" de la musique (qu'il est possible de couper). Les déplacements et actions sont très faciles à conduire (joystick et clavier), le graphisme est original. De plus, deux aventures sont au menu du jour : celle du joker et celle du pingouin (les ennemis de Batman). Si, avec toutes ces qualités, vous n'êtes pas convaincu qu'il était impératif de faire de ce logiciel un Top du mois, alors retournez bien vite à votre programme TV.

Disquette et cassette pour CPC. Existe également sur C64, adaptation prévue sur ST et Amiga. Photos C64.

Laurence

DRAGON NINJA

Un shuriken pour libérer un président !

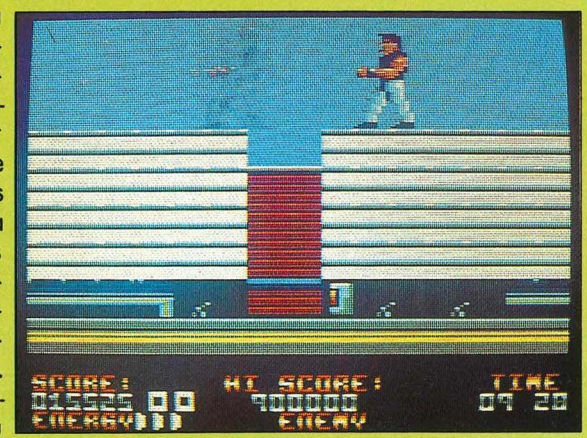


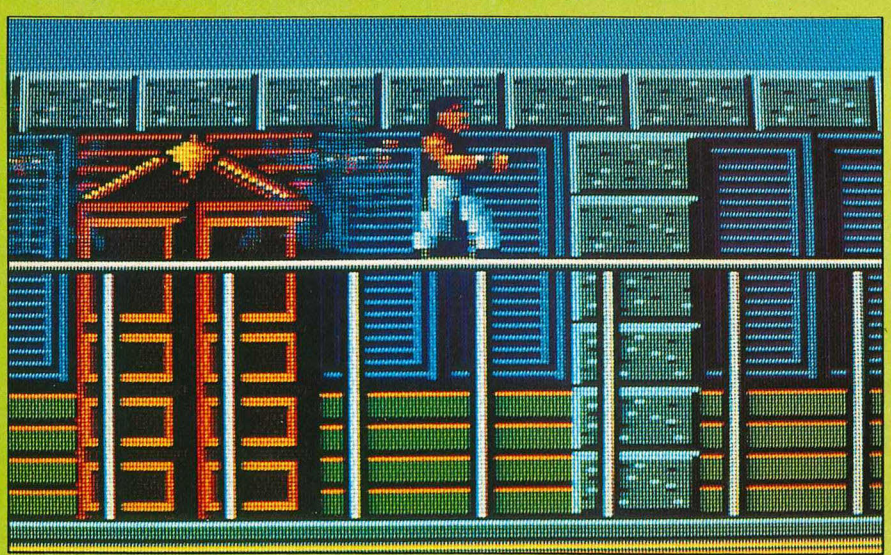
Ça se passe quelque part au Japon ou peut-être bien aux Etats-Unis. Peu importe, ce qui compte ce n'est pas le scénario, c'est le jeu ... Et quel jeu ! Les softs sur CPC évoluent très vite en ce moment et Dragon Ninja est fidèle à la règle.

En effet, malgré la médiocre définition permise par les modes d'affichage du CPC, ce jeu est brillamment réalisé quant à son graphisme aux couleurs variées, parfois chaudes, parfois métalliques. Pour résumer l'histoire, disons simplement qu'il s'agit d'un logiciel d'arcade/combat, empruntant au pays du Soleil Levant ses techniques d'arts martiaux, ses armes et, bien entendu, ses terribles guerriers de l'ombre : les ninjas.

Il faudra, pour progresser, traverser différents tableaux qui seront gardés à la fin par un être à la force surnaturelle qui vous bloquera le passage. Aussi devra-t-on se réserver suffisamment d'énergie pour pouvoir l'affronter. Triompher de ces immondes personnages (cracheurs de feu, géant ninja vert, etc) ne sera pourtant pas synonyme de victoire car la mission ne sera accomplie que lorsque le joueur aura libéré de sa prison le président des Etats-Unis. Attendez, il faudra en plus le placer en lieu sûr. Eh oui, il y a du pain sur la planche ! La traversée ne se fera pas sans encombre ; au contraire, elle sera semée d'embûches en tout genre : ninjas armés ou pas, lady ninja, chiens de garde (et en plus ils courent vite), et, pour pimenter le tout, des shurikens et des sabres qui volent bas...

Bon, OK vous êtes un héros, un Monsieur Muscle, un fêlé du joystick, mais ça n'empêche qu'il va vous falloir pas mal de temps pour progresser. Vous avez intérêt à sortir pour l'occasion votre joystick des grands jours... Prêt à jouer ? Alors ouvrez bien vos yeux car il va vous falloir descendre en priorité les ninjas porteurs d'armes afin de grossir votre potentiel d'armes et d'énergie (figuré en bas de l'écran). Admirez au passage (pas trop longtemps, sinon c'est le Game Over), admirez, donc, la richesse des décors, la diversité des couleurs, l'extrême souplesse de vos ennemis, la fluidité du scrolling, et n'oubliez pas de tester toutes vos capacités. Le saut (de ce côté-là, on peut même dire que vous êtes plus agile qu'une gazelle), vos techniques de combat, votre rapidité pour changer de position, tout ce qui fait de vous un vrai combattant. Ah, encore un petit conseil : avant de commencer, n'oubliez pas de toucher votre patte de lapin fétiche et d'envoyer une offrande à Saint-Zlika (genre bonne bouteille de Bourgogne). Ça peut toujours servir... Comme vous l'avez certainement compris, il faut pas mal de courage pour aborder ce jeu, mais rassurez vous, il en vaut vraiment la peine. C'est, sans nul doute, l'une des plus belles réalisations existant à ce jour sur CPC dans le domaine des combats martiaux. Tout y est réussi à l'exception peut-être des bruitages qui font un peu boîtes de conserves, mais ne soyons pas trop exigeants, c'est déjà une très belle performance technique.



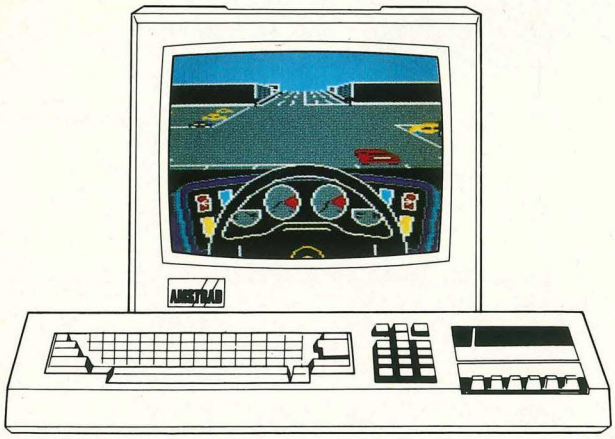


Dragon Ninja est le type de jeu à ne pas mettre dans les mains d'un débutant car il serait trop vite lassé de ne pouvoir progresser. En revanche, c'est cette même difficulté qui fera de lui un soft indémodable qui saura vous captiver de longues heures durant.

Disquette Océan pour CPC. Version ST et Amiga imminentes.

Laurence

LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT



Le lecteur de disquettes DDI-1 avec interface est le complément indispensable de votre 464

1790 F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE SUR UNE DISQUETTE 3"

TOP 10 Collection

saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II

* Prix indicatif

En vente chez tous les revendeurs Amstrad.
Pour recevoir une documentation sur le lecteur de disquettes DD I 1et l'interface.
Renvoyez ce coupon à: Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres.
Ligne consommateurs: 46.26.08.83.
Tapez 3615 code Amstrad

Nom _____

Prénom _____

Téléphone _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Enfin sur CPC et PC !

Près de deux ans après sa sortie qui fit événement sur Atari, le Manoir de Mortevielle fait maintenant son apparition sur CPC et PC. La gestation fut longue mais le résultat est à la hauteur de nos espoirs les plus fous : le Manoir a su rester ergonomique sur CPC et beau sur PC. Incroyable mais...

Le Manoir de Mortevielle est un jeu d'aventure policier où vous jouez le rôle d'un détective privé. Une mystérieuse disparition a eu lieu et vous vous rendez dans un vieux Manoir. Les habitants ne semblent guère coopératifs, mais au moins acceptent-ils de dialoguer avec vous. C'est là qu'intervient le premier choc : grâce à une synthèse vocale d'une qualité unique, le dialogue avec les personnages possède un réalisme étonnant. Vous effectuez ensuite votre enquête en vous déplaçant dans le manoir à l'aide des fonctions situées dans les menus déroulants. L'exploration d'une pièce se fait de la manière la plus simple qui soit : en cliquant sur l'objet que vous voulez examiner avec la souris. Le Manoir possède donc à la fois des inovations technologiques stupéfiantes, une ergonomie sans faille et surtout un scénario très bien fait, avec une progression logique. L'énigme est d'ailleurs particulièrement bien construite et difficile à résoudre.

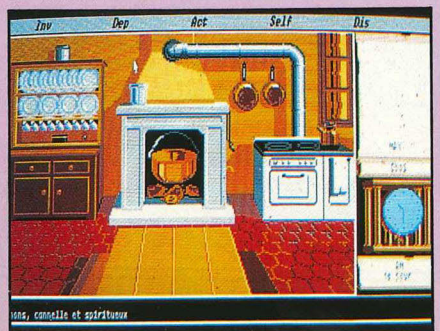
Le Manoir sur CPC

Le jeu tient sur les deux faces d'une seule disquette, ce qui est un véritable exploit lorsqu'on s'aperçoit du nombre et de la qualité des images. En plus, la synthèse vocale n'a pas été sacrifiée et possède même une qualité étonnante pour un CPC : on sait qu'un des grands problèmes de la synthèse vocale, c'est sa gourmandise en mémoire... D'autre part, Lankhor ne s'est pas arrêté là et a créé un vrai système de menus déroulants ! Le délire. L'énigme possède toujours la même richesse et les images sont absolument superbes, au top-niveau du CPC (en passant, je félicite d'ailleurs chaudement le graphiste). Comme les ordres sont sélectionnés dans des menus déroulants, il n'y a pas de problème d'analyseur de syntaxe. Le plus beau jeu d'aventure disponible sur 8 bits !

Disquette pour CPC, PC. Existe aussi sur Amiga et ST.

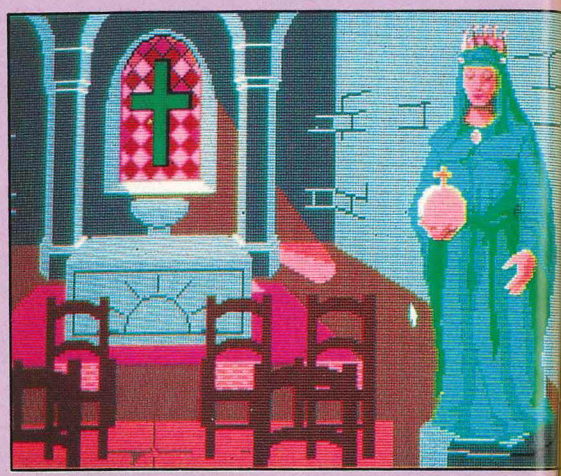
▲ *Version CPC*

▼ *Version CPC*



Le Manoir sur PC
Mortville Manor

Sur PC : de mémoire de joueur on n'avait jamais vu ça. Réunir sur deux disquettes PC des kilos de graphismes (EGA, CGA, Amstrad), des bruitages et de la musique digitalisée, ainsi qu'une synthèse sonore dont les futurs programmeurs feraient bien de s'inspirer, tient du tour de force. Pas grand chose à envier aux autres machines et certainement pas du côté du graphisme, ou, en EGA, la qualité dépasse parfois celle du ST.



▲ *Version PC* ▼

La souris (même Microsoft) sans être obligatoire, rend de fiers services dans le déroulement du jeu (et des menus). Un dernier mot sur la synthèse vocale : elle est très compréhensible et change de tonalité en fonction des personnages (voix masculine ou féminine). De longues heures d'enquête en perspective.
Superbe.

O.F.-R.C.

GRAND PRIX CIRCUIT

Une formule qui plaira

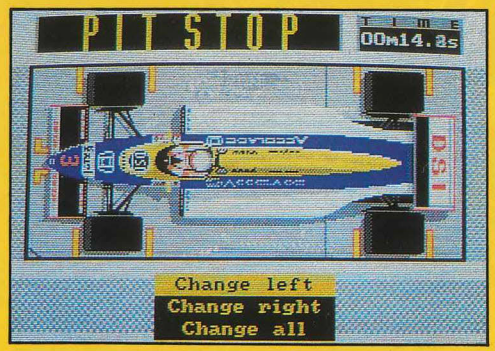
Abondos n'avait pas tort en disant que ce soft était d'excellente qualité. Comme d'habitude sur PC, il vous faudra au minimum une configuration en 16 couleurs de type EGA pour pouvoir profiter pleinement de l'aspect détaillé du logiciel. Enfin un jeu d'action sur PC à la hauteur de nos désirs !

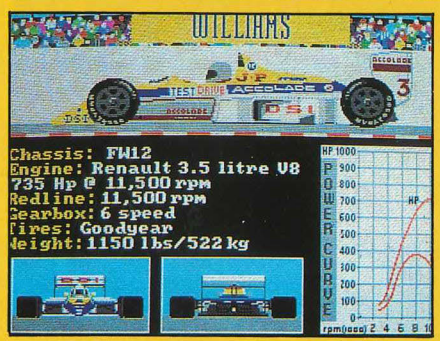
Commençons par le graphisme. Le logiciel supporte le CGA, l'EGA, le mode Hercules et Tandy. Comme chacun peut le constater, on est en présence d'un très beau jeu, mais ça Accolade nous y avait habitué (rappelez-vous *Test Drive*).

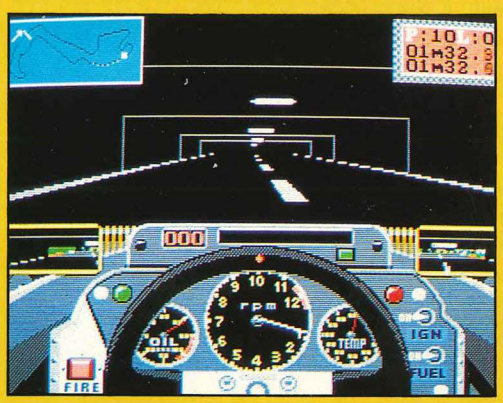
Après le chargement, trois épreuves s'offrent à vous : l'entraînement pur et simple, les qualifications, ou le championnat du monde qui vous fera courir sur tous les circuits. La difficulté du jeu (constituée principalement par le passage des vitesses, manuel ou automatique) et le nombre de tours sont également paramétrables. Ensuite vient le choix du circuit : Brésil, Monaco, Japon... huit au total. Certains comportent même un passage sous un pont étonnement réaliste.

Nous voilà arrivés au choix des bolides : Mc Laren (à conseiller pour les démarrages foudroyants), Williams ou Ferrari. Si vous avez choisi le mode championnat, votre place sera déterminée en fonction du temps effectué lors des qualifications.

Au niveau de la conduite, une prise en main s'avère nécessaire (surtout avec une carte joystick). Accélération brutale, freinage à gauche ou à droite (dérapage), rétrogradage (pour les niveaux supérieurs), tout y est. Une vue de l'arrière via les rétroviseurs vous permettra de vérifier avant de doubler. En plus de cela, les autres concurrents en course sont représentés par de petits points blancs sur la carte du haut de l'écran. La conduite est agréable en automatique mais devient vite catastrophique lorsqu'il faut passer manuellement les vitesses. L'explosion du moteur est souvent inévitable. En fait, la voiture peut être mise hors d'état après une succession de chocs ou à la suite d'un régime trop poussé. Avant la destruction totale de l'engin (un indicateur de dégâts est présent sur le tableau de bord), il est possible de faire un détour par le stand afin d'y apporter les réparations nécessaires. Après chaque course, votre score (si il fait partie des meilleurs) sera automatiquement archivé, mais il est également possible de sauvegarder un championnat en cours.







En EGA c'est très beau, mais peut-être un peu saccadé pour un PC classique. Cet inconvénient disparait très vite en CGA, au détriment bien évidemment de la beauté, mais ça reste tout de même jouable. Quant au mode Hercules, on sera simplement gêné par la réminiscence de certains écrans monochromes.

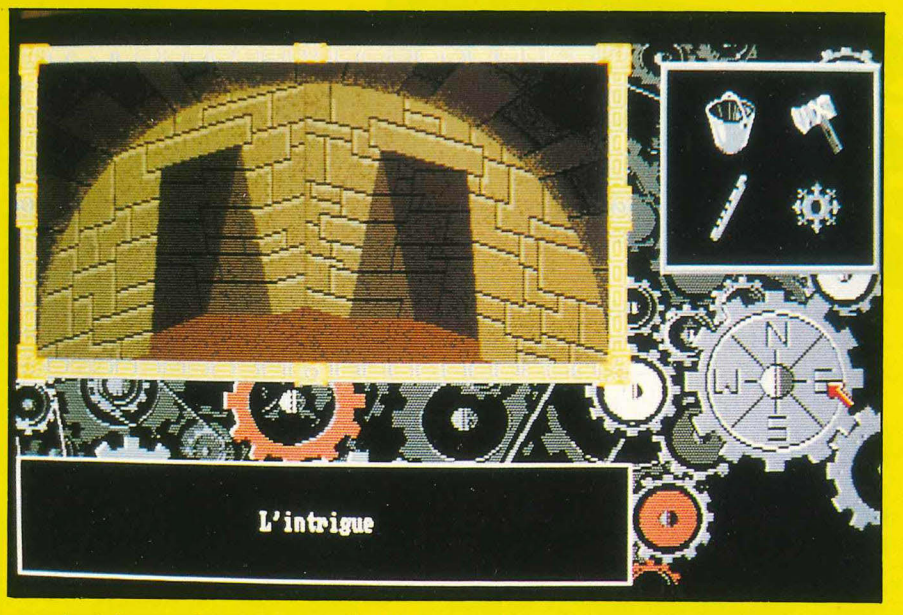
Un jeu d'une excellente qualité, longtemps espéré sur PC. Beaucoup de kilomètres en perspective.

Disquettes Accolade pour PC et compatibles. Mode EGA, CGA, Tandy et Hercules.

R.C.

LES PORTES DU TEMPS

Il sera une fois...



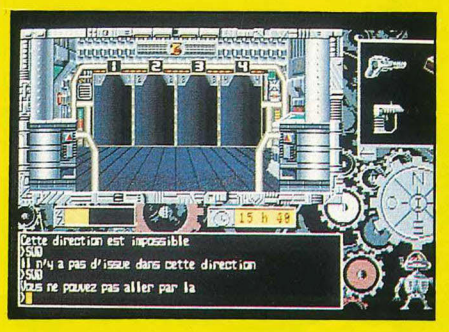
Comment ne pas employer cette étrange tournure de phrase pour aborder la description de l'une des plus belles aventures réalisée sur 16 bits ? N'est-ce pas la preuve la plus flagrante de l'inter-dépendance du passé et du futur qui fait de ce soft "l'Aventure" de tous les temps ?

Alaska, 22ème siècle : vous vous apprêtez à monter à bord de la machine à remonter le temps, votre petit cyborg RX22 à vos côtés, afin de retrouver et désintégrer des scientifiques victimes d'un terrible virus qui risque de se propager dans quatre époques du passé : préhistoire, moyen-âge en Ecosse, règne des Incas à Cuzco, ou règne du Shogun Lemitsu au Japon.

Si votre mission échoue, c'est l'histoire de toute la planète qui s'en trouvera à jamais modifier. Vous allez devoir être très vigilant et observateur et ne rien laisser au hasard. RX22 vous sera d'une aide précieuse, car il pourra à tout moment tourner pour vous les pages du livre de l'histoire de l'Humanité, grâce à son cerveau doué d'une intelligence surnaturelle. Maintenant, à vous de jouer...

Il existe d'étroits liens entre les périodes, aussi vous ne devrez pas hésitez à emprunter Transtemporix (la fameuse machine à remonter le temps) afin de poursuivre votre périple. Cette aventure, vous n'allez pas la vivre comme un shoot'em up : il va falloir gérer votre énergie, votre temps, ainsi que vos déplacements. Par exemple, sachez que certaines actions ne peuvent se réaliser qu'à certaines heures, ce qui va vous obliger à enregistrer tous les indices que vous serez amené à rencontrer au cours des diverses parties : n'oubliez aucun détail.

Pour vous aider, vous aurez entre les mains un analyseur syntaxique performant (sans doute l'un des meilleurs en France actuellement), qui vous permettra de donner des ordres de différentes façons : en faisant des phrases à l'infinitif, de manière très primitive (cf Richard Gotainer), en conjugant à la première personne ou bien à la forme impérative. On peut même redéfinir les touches de fonction ! Rien ne servira de vous user le bout des doigts pour taper 40 000 fois "regarder" alors qu'il serait si simple d'effleurer la touche "r"... Pour vous orienter, vous disposez d'une boussole et d'une carte et vive l'aventure ! Vous allez découvrir de superbes écrans dont les graphismes ont un style propre à chaque période : l'époque Inca possède ainsi des perspectives d'une étonnante qualité, des dominantes jaunes, or, ocres. Le paléolithique nous conduit dans de superbes paysages aux torrents animés d'une course fluide et vous réservera même d'agréables surprises, dignes de "Sex Machines"... Il serait difficile d'aborder la phase écossaise sans parler de la rencontre avec Nessie, le fameux monstre du Loch Ness



(représenté d'une manière plutôt sympa), ainsi que la rencontre avec le sympathique gnôme vert : l'aventure rencontre la légende !

La dernière époque est sans doute la plus intéressante et il ne faudra pas hésiter à consulter le fort complet glossaire du Japon. Scénario bien pensé, très documenté : voici une première qualité qui peut faire des Portes du Temps une des références en matière d'aventure. Les graphismes sont superbes et exploitent parfaitement la machine.

Il faut également apprécier les prouesses de programmation qui permettent un jeu où l'interdépendance des époques est vitale. Notons aussi que la musique est différente pour chaque époque. Les Portes du Temps ne devraient pas tarder à connaître une notoriété anglo-saxonne puisque le soft est actuellement en cours de traduction.

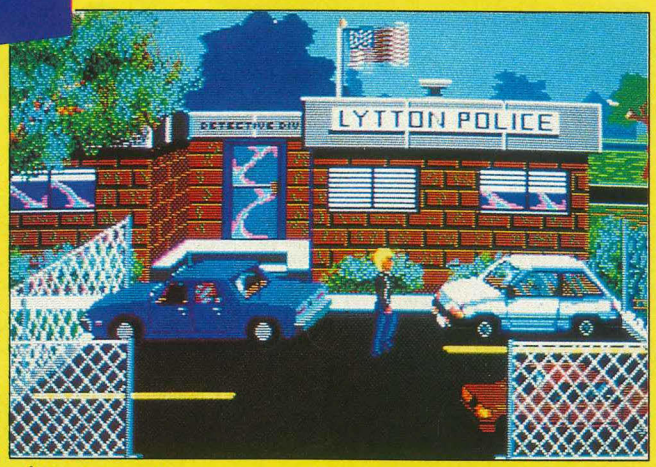
Un des plus beaux produits de la micro ludique et culturelle.

Disquette Legend Software pour Amiga et Atari ST.

Laurence

POLICE QUEST

Plus de deux mégas d'aventure !

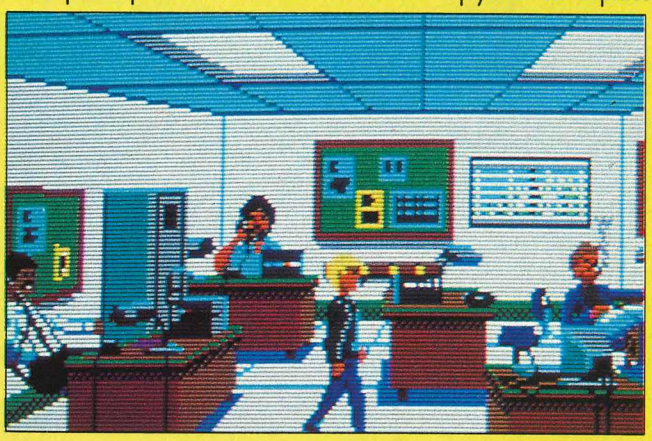


Rarement vu sur PC : six disquettes de 360 ko pour un jeu ! Et quel jeu, une fabuleuse aventure dont vous êtes le héros, mais un vrai cette fois.

Vous êtes censé être un flic et devez parcourir toute la ville à la recherche d'indices précieux pour le déroulement de votre enquête.

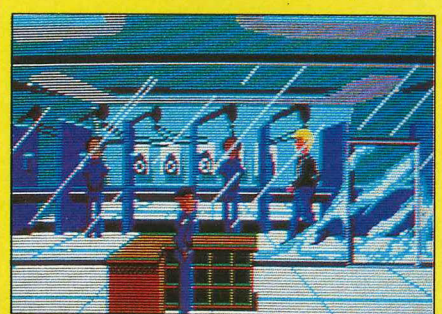
Comme à l'accoutumée pour de nombreux jeux Sierra, les points s'affichent en haut et à gauche de l'écran et un compte s'effectue de 0 à 300. Arrivé aux abords de cette limite, la fin du jeu est proche. Pour obtenir ces fameux points, vous devez effectuer certaines actions bien définies (attention aux pièges) : prendre votre révolver, regardez dans la boîte à gants, dans votre tiroir de bureau, etc. Toutes ces actions doivent malheureusement être tapées au clavier en anglais. De plus, certaines doivent être mémorisées de façon à être réutilisées par la suite, ne serait-ce que pour la combinaison de votre vestiaire ! Cependant, certaines actions ne sont permises qu'après en avoir effectué d'autres bien précises. Essayez donc d'aller à l'aéroport (go to airport) dès le début ! On se prend vite au jeu et même les anglophobes n'auront pas trop de mal à entrer dans l'action : l'anglais utilisé n'est pas d'une extrême difficulté.

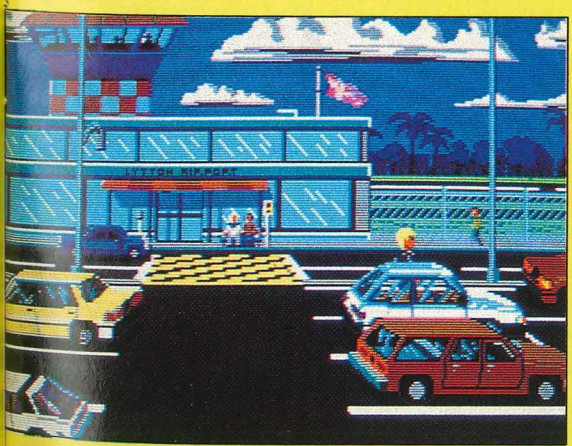
Outre les messages entrés au clavier, le joueur a également la possibilité de se déplacer en temps réel à l'aide des touches fléchées ou du joystick. Les déplacements des différents personnages sont fluides et précis à souhait. Le graphisme en EGA est à préférer aux malheureuses quatre couleurs dont sont équipés la majorité des PC actuellement sur le marché.



Si vous disposez d'une souris, l'accès aux menus déroulants n'en sera que facilité. Ces menus offrent la possibilité de faire une pause, d'obtenir une aide ou encore de faciliter certaines actions sans avoir à les entrer au clavier. Le fait d'avoir un disque dur facilitera également les choses. Dans le cas contraire, le fastidieux changement de disquettes (rappelez-vous, il y en a six) mettra vite fin à l'engouement que vous portiez à cette aventure.

Allez, pour finir, je vais faire comme mes petits camarades : je vais vous livrer un petit Top Secret. Votre arme et les menottes se trouvent dans la salle des vestiaires dans le premier casier à gauche. Ensuite, il vous suffit de demander l'ouverture de la porte et de composer le numéro qui se trouve derrière votre carte qui se cachait dans la boîte à gants de votre véhicule. Sympa non ?





Disquettes Sierra pour PC et compatibles.

R.C.

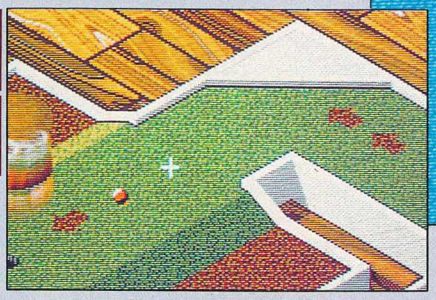
ZANY GOLF

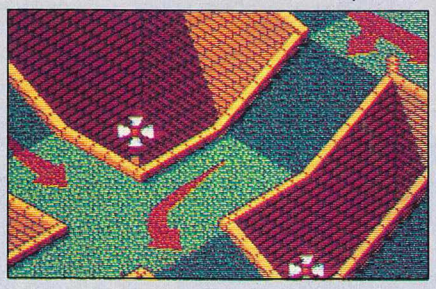
Vous avez dit Zany ?

Il est rare de voir sur ST des jeux Electronic Arts... Alors lorsqu'on en a un, on y tient et on le garde. Mais ce n'est tout, on peut encore faire plus fort : le booter et s'en servir. Je vous garantis que ça vaut le coup.

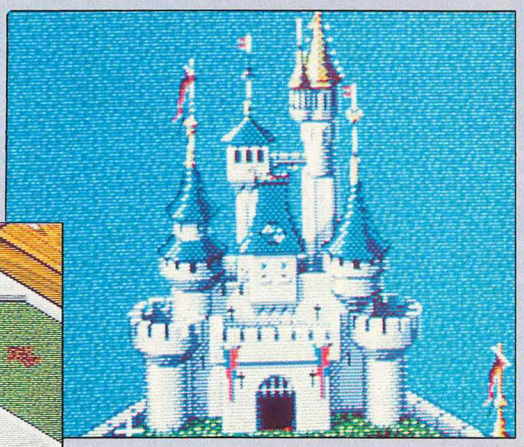
Zany Golf, quel drôle de nom pour un golf (je parle de Zany bien sûr, qui veut dire bouffon en Anglais). Enfin, lorsqu'on voit la chose, on n'est plus vraiment étonné par le nom. C'est vraiment marrant et débordant d'imagination. Ah oui, au fait, une petite blague me vient à l'esprit : savez-vous comment on appelle la queue d'un chien en Italie ? Vous

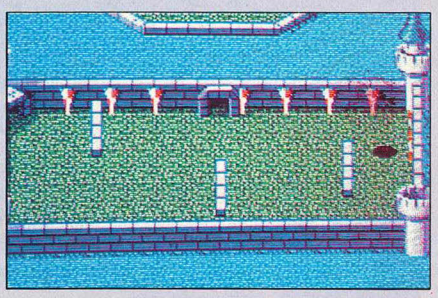
donnez votre langue au chat ? Oui ? Non ? Alors voilà : la queue d'un chien en italien se dit justement Zany car entre les pattes pend Zany... Bon, je vois que je n'amuse pas et que vous préféreriez que je vous parle du soft. Eh bien voilà, vos désirs sont des ordres : au départ, vous devez sélectionner le nombre de joueurs (il y en a quatre au maximum). Le jeu est représenté en 3 dimensions (Electronic Arts oblige). Comme votre écran est trop petit (le mien aussi d'ailleurs) pour voir le terrain en une seule fois, un scrolling multidirectionnel vous permet de voir toute l'aire de jeu en déplaçant la souris. Le but du jeu est de mettre la petite balle dans un trou et cela neuf fois de suite (ce qui semble évident puisque c'est à un golf que nous avons affaire, m'enfin sait-on jamais).





Cela pourrait paraître simple à première vue, mais à première vue seulement, car tout un tas d'embûches se dresseront sur votre chemin. Parmi celles-ci, un hamburger que vous devrez faire rebondir bouche l'un des trous, des murs se soulèvent sur votre passage histoire de détourner la balle du droit chemin, des rayons lasers désintègrent la balle si elle s'approche trop près, des ventilateurs vous permettront de la faire avancer plus rapidement et ainsi ladite balle pourra escalader des





pentes ardues. Mais il y a encore plus fort (eh oui !) : au quatrième trou, votre balle se transforme en boule de flipper, vous devrez alors marquer le maximum de points afin que celle-ci puisse parvenir dans le bumper final qui vous ouvrira la porte de la délivrance.

Côté graphisme, c'est pas vraiment ça. En effet, ce sont les mêmes que sur l'Apple II GS (mon Dieu, faites que les lecteurs possédant cette machine ne m'en veuillent pas jusqu'à la fin des temps), c'est-à-dire qu'ils ne sont pas délirants, esthétiquement parlant, bien qu'ils soient délirants tout court. A part ça, c'est un jeu excellent avec lequel on peut vraiment s'éclater entre amis, sans pour autant dépenser un fric fou et risquer de prendre froid, ou pire un mauvais coup.

Disquette Electronic Arts pour Atari ST. Existe aussi sur Apple II GS.

A.D.

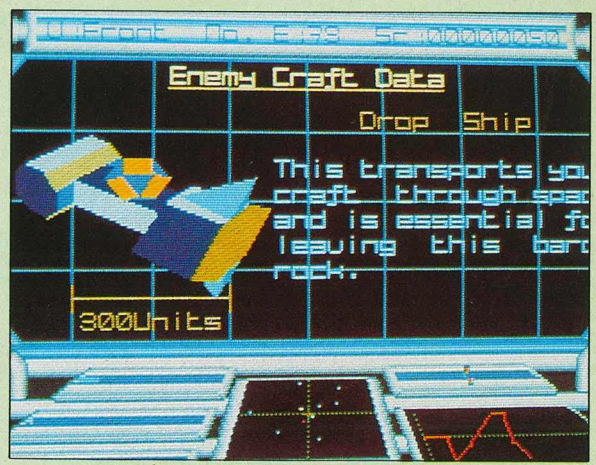
PREVIEW

VOYAGER

Le guide du routard des étoiles

On avait encore jamais vu ça chez Océan. Et on s'en foutait un peu, vu qu'on commençait à avoir pas mal de jeux en 3D de bonne qualité, et même plus que ça. Seulement voila, on peut encore faire mieux ! Ça s'appelait Orion Belt, c'est devenu Voyager, c'est Océan qui le fait et moi qui vous le dit. Voyager ? Celui qui l'oublie sera privé de 3D. Et toc.

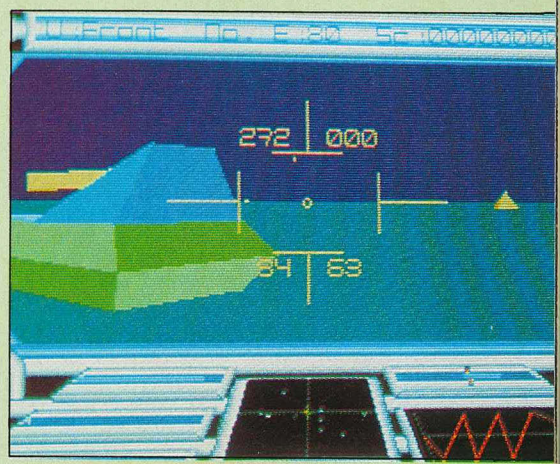
D'abord, ça n'a pas grand-chose à voir avec les sondes américaines Voyager, même si l'action se déroule apparemment sur certaines planètes du système solaire. Non, je ne suis pas évasif, simplement je n'ai pas eu le temps de visiter tous les mondes. D'ailleurs, en voyant ça, Docteur Amiga s'est mis à baver sur le ST, qui lui-même a rendu l'âme. Je me demande si ce n'était pas prémédité, toujours est-il que Professeur ST s'est mis à pleurer son ordinateur perdu au-dessus de l'Amiga, court-circuitant la pauvre et innocente machine. Match nul. Mais pendant les quelques minutes précédant ces terribles accidents, j'ai pu voir la meilleure animation 3D jamais réalisée sur un micro 16 bits. Si la vitesse du jeu est digne de *Starglider 2*, la palette des couleurs est beaucoup plus belle que dans ce dernier. J'imagine que vous vous posez tous la question suivante, à savoir : et le scrolling, hein, il est comment le scrolling ? Je sens d'ici l'angoisse des ST-maniacs et l'ironie à peine masquée des Amigaïstes... Mais pour une fois, le monde du ST peut jubiler : même un camembert de trois mois ne pourrait être aussi coulant, c'est dire ! Heureusement, on a pas l'odeur en plus... Evidemment, on pourrait imaginer qu'un beau scrolling se fait au détriment du reste, par exemple de l'animation des vaisseaux et autres objets animés. Hé non. Cherchez bien la petite bête, vous ne la trouverez pas. Je n'ai eu le temps d'apercevoir que 26 vaisseaux différents, qui tout en étant particulièrement beaux sont fort bien animés. Inévitablement, on retrouve à l'écran un tableau de bord qui nous bouffe une bonne partie de l'image. Dommage, on aimerait bien voir un jour un jeu de ce type en plein écran, ce qui serait bien plus impressionnant. Voilà pour la complainte, qui ne concerne pas uniquement Voyager... Au chapitre tchac-poum tchac-poum, les affolés du bâton de joie devraient pouvoir se satisfaire un moment un tirant sur tout ce qui bouge. Quoique finalement il n'y ait plus grand-chose qui bouge. Que faire alors ? En appuyant sur une des 18 touches qui offrent autant de possibilités dans le jeu, vous pourrez, par exemple, savoir à quel endroit trouver des équipements supplémentaires pour votre vaisseau. Dans le genre caméra intérieure, puisque vous avez acheté le modèle bas de gamme et que seule la vue avant est disponible. Vous pourrez aussi bien trouver des bombes atomiques (beuark), des missiles anti-radar, ou bien et surtout des caméras extérieures, que vous placerez où vous voudrez et pourrez ensuite consulter quand bon vous semblera. C'est comment dire... génial ! Histoire de rire, ça me rappelle *Cholo*. Et histoire de rire encore un peu plus, cela me rappelle aussi *Driller*, dans le sens où votre vaisseau de départ ne peut voler, même si vous pouvez regarder en haut aussi bien qu'en bas... Après ça, rien ne vous empêchera plus de visiter les lunes du système...



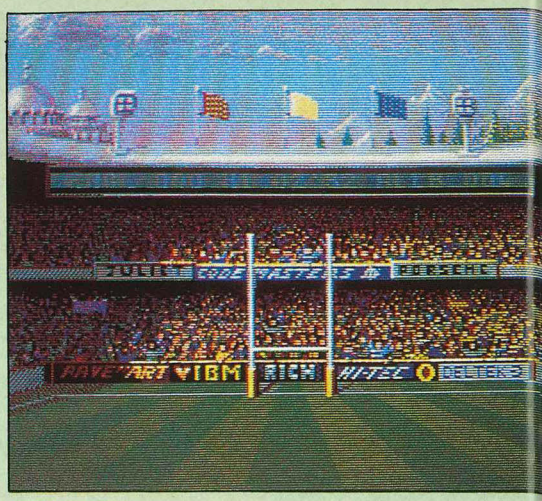
Voyager, sans même savoir quel est exactement le but à atteindre, s'annonce comme la plus belle réalisation sur ST dans le domaine de l'animation 3D. Et s'il sort en magasin avant *F.O.F.T.*, il pourrait bien lui faire de l'ombre... Comptez sur nous pour vous tenir au courant !

Disquette Océan pour ST, adaptation prévue sur Amiga.

B.D.



ADVANCED RUGBY SIMULATOR



Allez les petits !

La rédaction était en plein boum (comme toujours d'ailleurs), c'était si intense que je ne pouvais même pas aller voir le Tournoi des Cinq Nations (vous vous rendez compte, c'est affreux !). Comment allais-je faire ? Soudain, un sifflet se fit entendre en provenance du ST de notre brave Zythoun... C'était la délivrance.

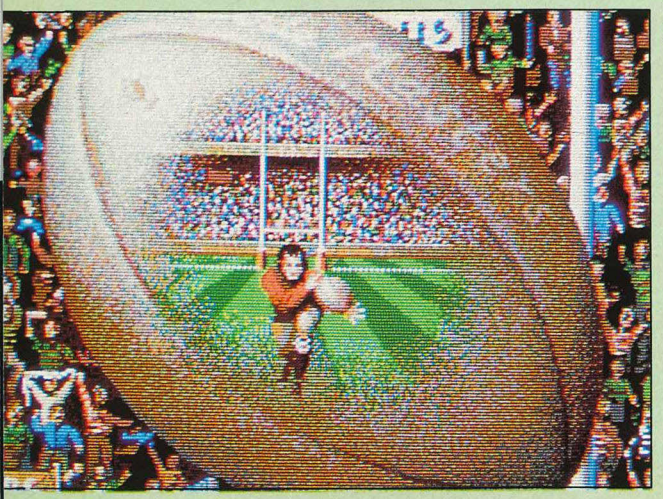
Eh oui, c'était incroyable, moi qui croyais être privé de rugby cette année ! Ben, je me suis planté... A un point tel d'ailleurs que tout le reste de mon temps, je l'ai passé avec ce superbe Rugby. Mais parlons plutôt de ce qui vous intéresse : comment est-il ce Rugby ? Il est superbe. En tout cas c'est certainement l'une des meilleurs simulations de sport-co (comprendre sport collectif) sur micro-ordinateur. Tout d'abord, avant le début de la partie, une sympathique Pum-Pum Girl agite ses charmant attributs, histoire de chauffer le stade. Ça y est, c'est parti ! Votre équipe, ainsi que l'équipe adverse, est composée de huit joueurs (ce qui est peu banal, je vous l'accorde, mais qu'importe, c'est le résultat qui compte). Les joueurs, bien qu'un peu petits, sont parfaitement dessinés. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal très souple et les tribunes sont garnies de supporters enthousiastes et remuants. Mais ce n'est pas tout... Toutes les techniques du vrai rugby sont possibles : par exemple, vous pouvez dribbler, plaquer, intercepter la balle, dégager en touche ou tenter un drop (dans ce cas, vous aurez droit à une représentation du terrain en perspective, et vous verrez la balle s'élever pour passer, enfin vous l'espérez, entre les poteaux), ou encore marquer un essai qui pourra être par la suite transformé. Mais, encore plus fort, lorsque la balle ne peut se

dégager, vous aurez droit à une mêlée. Pour aider votre pack à gagner, vous devez remuer le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Mais faites gaffe, car plus le jeu avance et plus le pack adverse gagne en force ! Soyez en forme ! La sélection de votre joueur se fait facilement, puisque c'est l'ordinateur qui détermine celui qui est le plus proche de la balle mais si celle-ci ne vous convient pas, vous pouvez, en appuyant sur le bouton feu, resélectionner le joueur de votre choix (ce qui est parfois fort utile, notamment lorsque vous êtes en défense). Mais ne vous inquiétez pas, on ne va pas s'arrêter en si bon chemin. En effet, vous pouvez également, avant le début de la partie, sélectionner la formation de votre équipe en fonction du type de jeu souhaité : en V, groupée en défense, élargie sur les ailes, etc, en tout une quinzaine de positions différentes. Tout ceci vous permettra de rendre le jeu plus ou moins facile selon votre niveau (au départ, gardez la configuration initiale, c'est la plus facile).

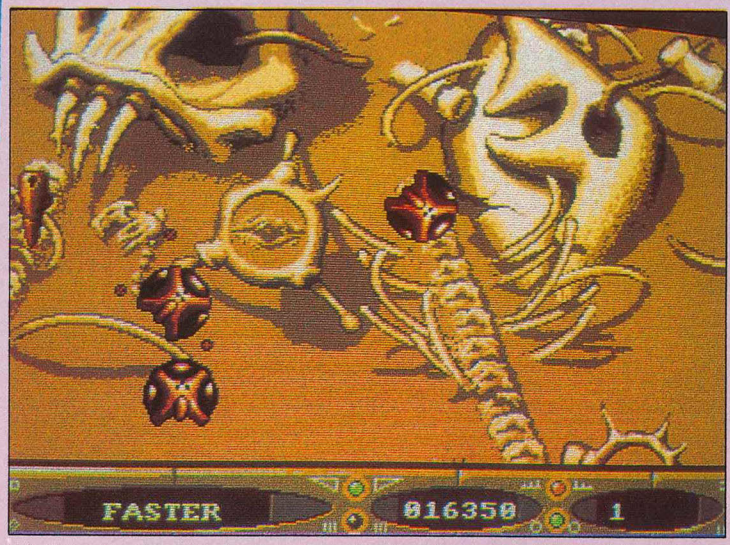
Et voilà, cet article extraordinaire touche à sa fin. J'espère que vous avez eu plaisir à le lire autant que moi à l'écrire (cela me rappelle une phrase célèbre mais je ne sais plus de qui !). Mais là je m'égare... Alors n'oubliez pas l'essentiel : achetez ce Rugby, vous ne le regretterez pas.

Disquette Code Master pour Atari ST.

A.D.



PHANTOM FIGHTER



C'est rapiiide !

Salut les kids, les détraqués du joystick, les fêlés du tir, les mordus de jeux d'arcades et les Micro News'maniaques (rayer les mentions inutiles, la dernière exceptée bien entendu !). Vous aimez l'action et vous n'avez pas peur de mouiller votre chemise ? Attention, ça va déménager !

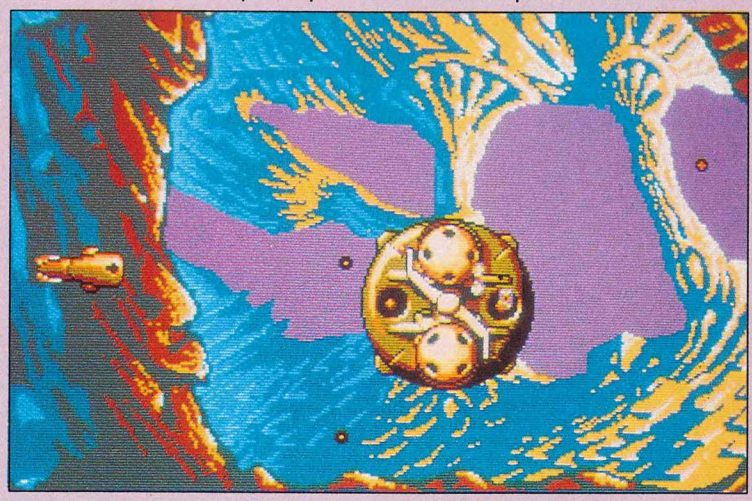
Tout d'abord il faut se mettre en condition pour affronter ce jeu. En premier lieu : baillonnez le chien et la petite sœur qui n'arrêtent pas de crier. Ensuite, interdisez à vos parents la lecture de votre cahier de notes, sinon c'est foutu.

Après toutes ces opérations, vous êtes enfin prêt à affronter le monstre. Vous allumez votre computer et soudain, une superbe image d'un combat aérien vient illuminer l'écran. Déjà, rien que là, vous restez collé à votre siège, et votre copain qui à un 8 bits s'évanouit. A peine remis de vos émotions, le jeu commence : l'écran de l'Amiga est séparé en deux zones (le défilement de l'écran est soit horizontal, soit vertical, selon le tableau visité). Le vaisseau, lui, scrolle gentiment dans tous les sens, et je vous garantis qu'il le fait très vite et très bien. Nom d'une manette, c'est hyper-fluide ou je ne m'y connais pas ! Allez, trève d'exclamation, il est temps de casser un peu d'Alien. Pour notre plus grande joie, ces derniers apparaissent de façon aléatoire et n'effectuent jamais les mêmes mouvements.

En fait, la seule chose dont on soit vraiment sûr, c'est qu'un super-alien attend à chaque fin de tableau, bien décidé à faire passer l'innoportun (vous !) de vie à trépas. La seule façon de le dessouder est d'utiliser les armes "spéciales" ramassées en cours de partie, et qui se présentent sous la forme de lettres clignotantes : les spécialistes auront reconnu les fameuses options chères aux amoureux de R-Type et autres Nemesis...

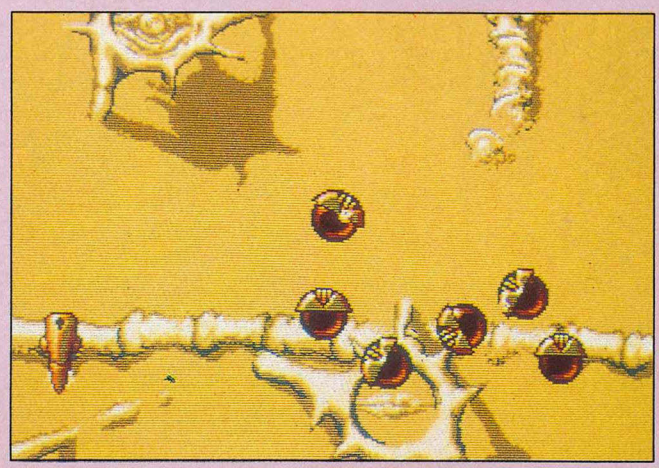
De fait, tous ces détails, alliés à une présentation clean à en faire rougir Monsieur Propre font que chaque nouvelle partie est différente de la précédente, et toujours aussi agréable à jouer.

En revanche, on ne peut pas toujours tout avoir, la difficulté du jeu s'en trouve accrue. Bref, en dépit d'une bande-son qui aurait gagné a être un peu plus travaillée, nous voici devant un grand jeu.



Disquette Martech pour Amiga.

J.N.



WILLOW

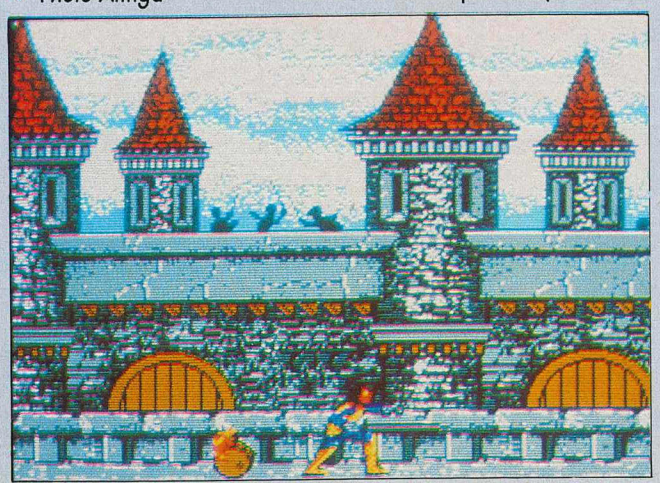
Grand cinéma

Depuis une éternité - soit 4 ou 5 ans en micro - les éditeurs de logiciels se sont aperçus qu'il était plus facile de bien programmer un soft que d'écrire un bon scénario. Heureusement, certains font ça très bien : on appelle ça des scénaristes. Comme c'est dans l'industrie du cinéma que ces gens là opèrent, il est normal de voir de plus en plus d'adaptations de films.

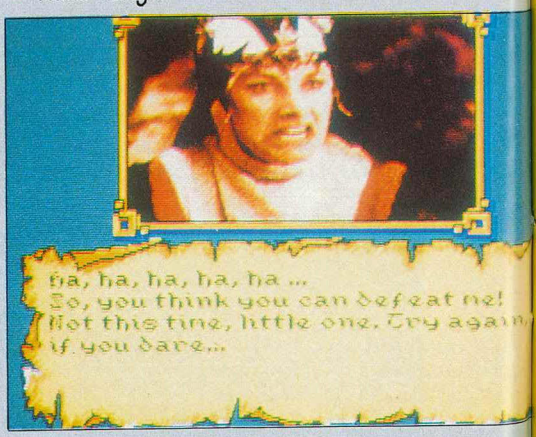
Mélange d'aventure et d'arcade, le jeu reprend les thèmes principaux du film de Ron Howard (ah bon, vous n'avez pas vu le film ?). Ce logiciel, because les graphismes très réussis, va faire le bonheur de tous les possesseur d'écran EGA. Il n'y a que le son qui laisse à désirer ; à quand la carte 32 voies sur PC ? Vous jouez le rôle (non, non et non, ce n'est malheureusement pas un jeu de rôle !) de Willow (vive nous, les gnomes !). Vous devez effectuer le parcours du combattant, mélangeant force, magie et action pour détruire les forces du mal. Heureusement pour vous (moi, j'y suis arrivé tout seul), le jeu dispose d'un énorme menu déroulant où vous pouvez choisir une des nombreuses scène du jeu. La chose se présente comme un parchemin qui scrolle (d'où le nom !) à l'écran. En cliquant sur certains mots en gras, on accéde ainsi à l'arcade. Mais - il y a un mais - si vous passez par ce menu, vous n'aurez jamais accès à la bataille finale.

Bon, c'est pas tout, faut que je vous explique un peu les tableaux que vous allez découvrir en achetant ce logiciel : vous vous retrouvez au début dans le labyrinthe en 3D (made in *Dungeon Master*). Le seul but est d'en sortir. Mais attention au sales pièges ou aux gardes qui vous embarquent illico ! Ensuite, vous vous retrouvez dans la forêt (made in *King Quest*). Attention au chien de la mort, il est loin d'être commode, le toutou ! Ceci dit, le tableau est splendide. Après le périple dans la forêt, vous trouverez le futur compagnon de Willow, Daikini, qui est le héros du film. Il faut le délivrer. Et oui, il n'a pas été gentil le héros, ou alors vraiment maladroit... Trois autres tableaux suivent, dont une descente en 3D (made in *Winter Games*) dans une grotte remplie de pièges, et l'assaut d'un château où vous affronterez l'immonde Kael, général de son état Et enfin la bataille finale, que vous découvrirez vous-même. Je ne vous la dévoile pas car sinon où est l'intéret du jeu ? Les graphismes (mode EGA s'il vous plaît) sont parfaitement adaptés à l'esprit du jeu. Le scénario suit fidèlement le film, et les scènes d'arcade sont directement tirées de scènes du film. Il reste un ensemble de qualité, bien réalisé et jouable à deux niveaux : soit un ensemble de jeux d'arcade, soit une véritable aventure. Voilà, courez acheter ce jeu sur PC, il en vaut la peine. En revanche, la version Amiga est une catastrophe frisant la poubelle. Certes, le jeu demeure passionnant mais les graphismes, indigne d'un C64, risquent de choquer bon nombre d'utilisateurs.

▼ *Photo Amiga*



▼ *Photo Amiga*

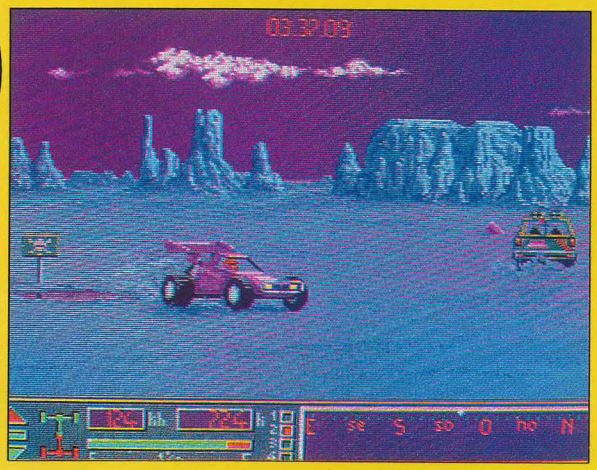


Disquette Minscape pour PC. Existe aussi sur Amiga. Autres versions à venir.

S.W.

AFRICAN RAIDERS

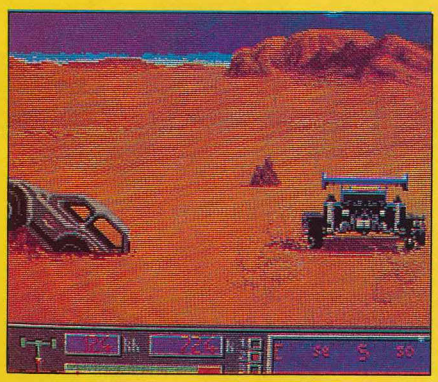
PREVIEW



Ushuaïa

De la west-coast à la banlieue de Phoenix, de l'escargot parkinsonien à la poursuite sur bain d'huile, on pensait avoir fait le tour de la simulation de conduite, n'attendant plus du genre que quelques améliorations çà et là. C'était compter sans Tomahawk et ses 4x4 qui démarrent sur les chapeaux de roues, laissant sur place la plupart des concurrents dans un nuage de sable...

Premier logiciel d'une série dédiée aux "nouveaux aventuriers", African Raiders mélange agréablement plusieurs genres : la simulation de conduite bien sûr, mais aussi la stratégie et pourquoi pas l'arcade, le jeu étant suffisamment rapide pour cela. Après une présentation animé montrant un véhicule 4x4 évoluant dans les dunes, nous voici à pied-d'œuvre, prêts à rallier la première des cinq étapes. La carte "papier" fournie avec le logiciel (faisant également office de protection), nous apprend que le territoire à parcourir couvre une distance de 10.000 kms environ et que l'arrivée aura lieu - si tout se passe bien - à Dakar, capitale du Sénégal. Ceux qui pensent à un célèbre jeu du cirque médiatisé ont perdu. D'ailleurs, le départ ne se fait pas de Paris, mais directement d'un camp installé en plein désert, comme en témoigne la scène affichée à l'écran : cependant que les hélicos survolent le terrain, un mécano, penché sur un capot, se livre aux derniers réglages. Je pense que c'est le moment que nous montions dans le véhicule, histoire de nous familiariser avec les différentes commandes. Un rapide coup d'œil sur le tableau de bord permet de se rendre compte qu'un matériel assez sophistiqué équipe le 4x4, grâce en soit rendue à Saint Balavoine (bien qu'à tout prendre, je préfère m'en remettre à Saint C ou Saint assembleur !). Pour se diriger dans le désert, le joueur va disposer de deux outils extrêmement pratiques : une boussole digitale et un ordinateur de bord assez proche des balises Argos équipant les voiliers. De plus, un compteur de vitesse, une jauge de carburant, un chronomètre et un indicateur de pannes viennent couronner le tout. La partie mécanique, elle non plus n'est pas en reste, puisque la boîte de vitesse permet de passer du mode "traction simple" au mode 4x4, idéal pour passer les dunes récalcitrantes. Enfin, une marche arrière permet également de se tirer d'un mauvais pas. En ce qui concerne la conduite, pas de surprise, les commandes se font soit au joystick et barre d'espacement pour la boîte de vitesse, soit entièrement au clavier. Certains joueurs un peu décérébrés par l'excès de jeux faciles pourraient craindre que la variété des options alourdisse le jeu. Tsss... qu'ils se rassurent, le jeu s'en trouve enrichi. Du reste, il n'est que temps de démarrer. Dès le premier coup d'accélérateur, on se rend compte de l'extrême maniabilité de l'engin et de la rapidité de l'animation, pas trop saccadée en dépit de la richesse des graphismes de fond qui scrollent gentiment. A la moindre vaguelette de sable, le 4x4 saute dans tous les sens, et il n'est pas rare de le voir effectuer de spectaculaires tête-à-queue. De même, certaines accélérations donnent lieu à de magnifiques roues-arrière et des gerbes de sable rajoutent à l'impression de rapidité. A chacun des chocs importants, un compteur s'incrémente et le véhicule se détériore un peu plus. On risque alors de voir une partie de l'équipement tomber en panne (boussole, balise, boîte de vitesse, etc.). En plus des autres concurents (d'autres 4x4 et des motos), le joueur doit éviter des bédouins et leurs montures, ainsi que les carcasses d'autres véhicules, appartenant sans nul doute à de malheureux prédécesseurs. Parfois même, un squelette est là qui rappelle aux concurrents qu'il vaut mieux suivre la piste. Dans le cas contraire, il est toutefois possible de partir à l'aventure ou de quitter la route pour un raccourci ; le principal étant de ne pas tomber en panne séche, même s'il est possible de faire le plein à certains endroits. Quand vous lirez ces lignes, le jeu sera probablement disponible. En attendant, je me laisse aller à la contemplation de la nuit tombante sur les dunes (par changement de la palette des couleurs), ces même dunes qui virent naître Antinéa, et je m'abandonne à la contemplation béate d'un chameau, noble vaisseau du désert que le poids des a... oups ! je crois que je viens d'en écraser un !



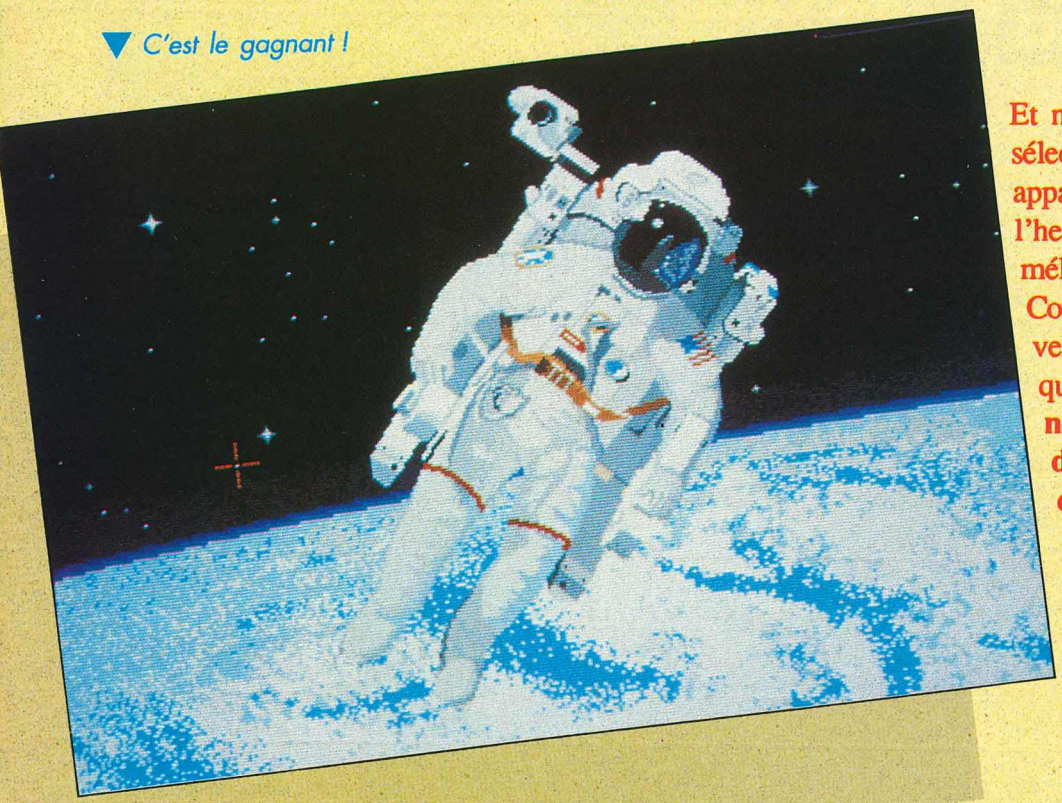
Trois disquettes Tomahawk pour Atari ST. Prévu sur Amiga et PC.

Cyrille Baron

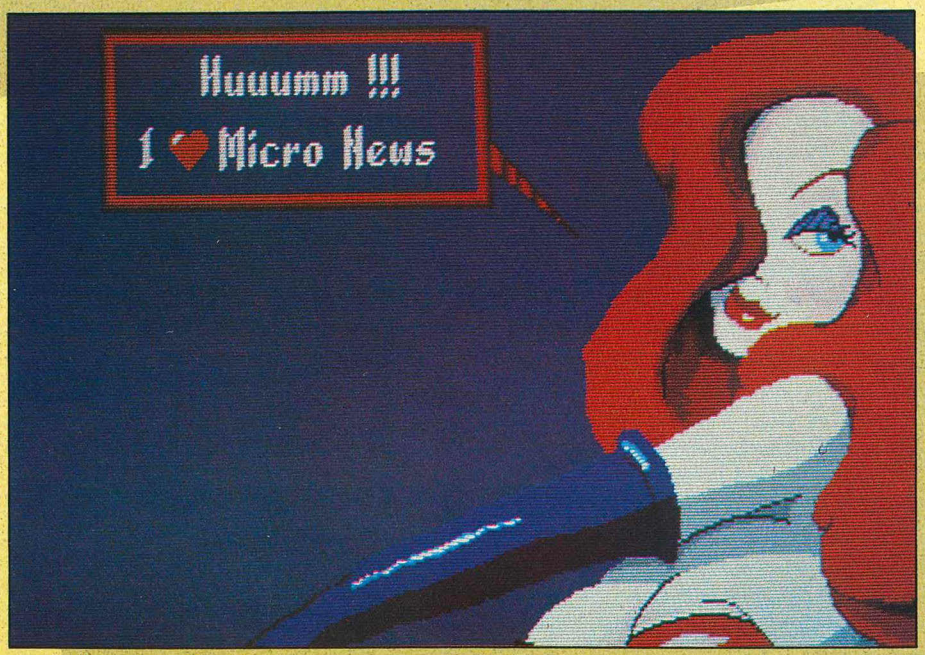
La Gale

Misère de misère ! Chaque mois, ce ne sont que cris et larmes quand vient le moment de choisir le meilleur écran du mois.

▼ *C'est le gagnant !*



Et n'allez pas croire qu'une fois la sélection effectuée, les esprits sont appaisés, puisque commence alors l'heure des remords. Bref, c'est un mélange de Santa Barbara et de Corneille ! Enfin, la bonne nouvelle est pour Antoine Florent qui gagne un **Handy Scanner Type 2 avec ses deux logiciels : Handy Painter (graphismes) et Handy Reader (reconnaissance de caractères)** pour son Amiga 500. Rappelons que tous les mois, **le Handy Scanner (avec ses logiciels) est offert par la société Cameron.**

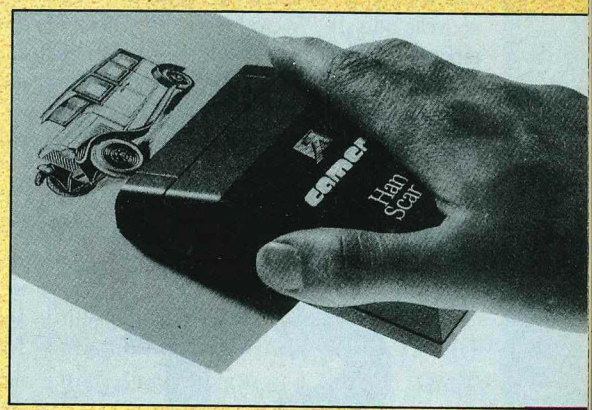


◀ *Gregory Renaud. Atari ST*

rie

Derouineau.
Amiga 500

D. Reinhart.
Amiga 500



▲ Le Handy Scanner

▼ Fabrice Nimsgern. Atari ST

▼ Didier Capdevielle. Amiga 500

TOP SECRET

Lankhor

Salut à tous ! Nous venons de vivre une période difficile : nous avons déménagé. C'est vrai que les nouvaux bureaux sont trois fois plus grands, plus beaux, d'accord. Seulement voilà : pendant que mes collègues déménageaient tranquillement leurs petites affaires, moi j'ai dû transporter tous vos Top Secret ! Et il y en a des sacs et des sacs... Vous imaginez le calvaire : j'y ai passé un temps fou. N'oubliez donc pas de noter notre nouvelle adresse : Micro News - Top Secret - 67 avenue du maréchal Joffre - 92000 Nanterre. Vous êtes priés de ne pas téléphoner, merci. Je réponds à toutes les lettres (ou presque) dans le journal, mais si je commence à vous répondre au téléphone, je n'aurais jamais le temps d'écrire la rubrique. Je vous rappelle également que tous ceux qui m'envoient des solutions publiées gagnent un jeu offert par un éditeur différent tous les mois, ou un ancien numéro si leurs Top Secret sont trop courts. Et ne vous impatientez pas trop tôt si votre Top Secret ne passe pas du premier coup : nous recevons vraiment beaucoup de lettres tous les jours, mais nous n'en jetons jamais aucune...

Olivier Zythoun

Ce mois-ci, c'est Lankhor qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux à tous les gagnants !

ST

THE GRAIL - Atari

Vous voyez bien que je ne vous laisse pas tomber ! Nous avons testé The Grail, de Microdeal, il y a deux mois, et je vous propose déjà la solution ! Sympa, le père Zythoun...

Au commencement, cliquez sur la touffe d'herbe dans la partie inférieure gauche du tableau. Vous trouvez de l'or que le magicien doit prendre. Dans le deuxième tableau, lancez un sort sur la créature qui vous attaque puis épargnez sa vie. Avancez vers le château. A l'entrée, votre magicien donne son or au garde...

Dans le village, allez au "Middle Levels" puis cliquez sur "Down". Vous n'avez plus d'argent et vous devez dormir dans la rue. A ce moment là, sauvez votre partie. Si vous êtes seul à l'écran avec "Billot" le bossu, rechargez la partie sauvée jusqu'à ce qu'apparaisse un autre personnage. Cliquez sur lui puis sur la bulle qui apparait. Cliquez ensuite sur la bouteille à la fenêtre (en haut et à gauche de l'écran).

Puis cliquez sur la bulle qui apparait. Idem sur le magicien et choisissez de garder la potion.

Après le changement de tableau, sauvez une nouvelle fois votre partie. Sortez du château et pénétrez dans la forêt peu importe les directions). Si vous rencontrez un vieil homme, il faut recharger le jeu (à moins que vous puissiez sortir de la forêt par un sort magique...).

Retournez dans la forêt plusieurs fois de suite jusqu'à ce que vous rencontriez un autre homme (au visage caché par un capuchon). Suivez-le et donnez-lui la potion. Retournez au château et combattez s'il le faut, en lançant des sorts. (n'oubliez pas d'épargner la vie de vos adversaires si cette possibilité vous est offerte). Montez en haut du château. Vous devriez apercevoir l'image du "Holg Grail" dans le ciel. Il va vous transporter dans la deuxième partie du jeu : "the World of essences".

Après avoir chargé le disk A, vous vous retrouvez dans une autre forêt, au pied d'une chute d'eau. Cliquez sur "North" puis "East". Vous rencontrez un mutant : aidez-le et il vous donnera une flamme magique (indispensable pour la suite).

Ensuite : "West" puis "South", "West", "West", "South", et enfin "West". Vous arrivez devant un trou énorme dans le sol. Pénétrez à l'intérieur puis explorez-le.

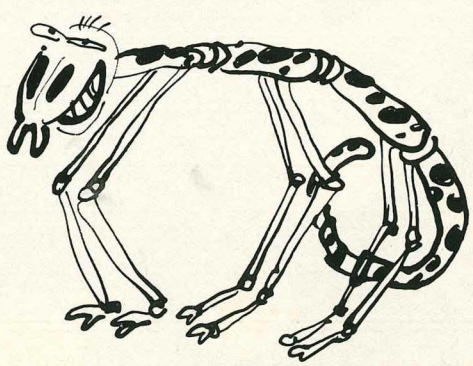
Allez vers le nord, votre flamme va s'éteindre et continuez à avancer. Voici le vrai visage du "Grail"... The end.

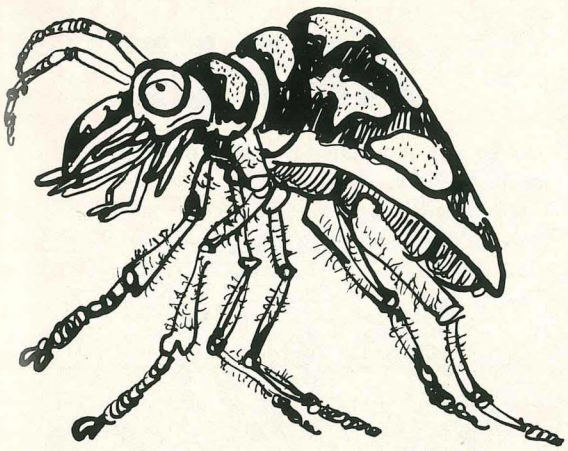
ELITE - Firebird

Foi de Zythoun, Elite est le jeu du siècle. Et avec la grande générosité qui me caractérise, les lecteurs qui m'envoient des trucs ou des solutions pour améliorer votre condition de chasseur interstellaire novice gagnent DEUX jeux ! J'ai dit.

1) Chargez Elite et commencez une partie que vous sauverez sous n'importe quel nom.

2) Lancez *Mutil* (ou un autre éditeur de secteur) et éditez le fichier précédemment créé.





3) Sur la première ligne, remplacez la 14e valeur (ADRESSE = &0D) par &00 (-> + de 1,5 millions de crédits, plus la valeur est petite, plus il y a de crédits). Sur la 2e ligne, remplacez la 6e valeur (A = &15) par &FF (-> grand nombre de missiles, possibilité d'en acheter autant qu'on en veut), remplacez la 8e valeur (A = & 17) par & 10 (-> cargo 35 tonnes), remplacez la 12e valeur (A = &1B) par &E4, la 14e valeur (A = &10) par &E2, la 16e valeur (A = &1F) par &E1 (-> laser militaire droit - gauche - arrière). Sur la 3e ligne, remplacez la 14ème valeur (A = &1D) par &DD (-> laser militaire avant).

4) Sauvez toutes ces modifications et jouez à Elite sans problèmes.

P.S : Pour les plus malins d'entre vous, le petit père Zythoun vous offre une autre bidouille. Quand l'ordinateur vous demande le mot de passe, tapez SARA, puis le bon mot. Ensuite, à n'importe quel moment, appuyez sur la touche Help ou "*" du pavé numérique. Vous allez entrer dans le cheat mode officiel d'Elite ! Je vais vous laisser un peu chercher, sinon il n'y a pas de plaisir. Je vous signale quand même qu'en mettant le bit 27 à 1 vous aurez un Docking Computer et en mettant le 25 à 1, ce sera un Energy Unit. Amusez-vous bien... Promis-juré, je vous dis tout le mois prochain.

Lankhor

VICTORY ROAD - Ocean
Avec un éditeur de secteur du genre Mutil (au hasard), éditez le disk et remplacez le premier : 33FC0006 par : 33FCOOFF, et vous serez invulnérable.

WHIRLIGIG - Firebird
Dans "whirly.img", remplacez 53790005A854 par 800080008000 et ça suffit pour avoir des vies infinies !

THUNDERCATS - Elite
Pour avoir des vies infinies, tapez ce programme en GFA :

```
open "u", #1, "\auto\thunder.prg"
seek #1 228
bget 1 300000,16
seek #1,560
bput #1,300000,16
poke 300000,&60000142
```

```
seek #1,236
bput #1,300000,4
dpoke 300000,&3ED6
seek #1,562
bput #1,300000,2
close #1
```

GENOCIDE
Un petit programme en GFA pour des vies infinies :

```
dir
open "u",#1,"\genocide\genocide.prg"
seek #1, &150
dpoke 300000, &FFF
bput #1,300000,2
close #1
```


ED'EN COMPUTER

102 Av. du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Vente par Correspondance-C. Bleue
CREDIT CETELEM-Paiement differe

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel....: 4490 Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S...: 6990 Fr
Amiga 2000 avec cable peritel : 11590 Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S..: 14590 Fr
Amiga 2000+1084S+D. dur 20m: 22190 Fr
Amiga2000+1084S+D. dur+XT...: 25990 Fr
Lecteur externe 1010 .....: 1390 Fr
Moniteur A2080 haute definit.....: 4390 Fr
Extension memoire A501 512K...: 1490 Fr
EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 interne .....: 3250 F

ATARI

Atari 520 STF.....: 3490 Fr
Atari 520STF+Moniteur mono: 4980 Fr
Atari 520STF+Moniteur Coul...: 5490 Fr
Atari 1040STF+Monit Mono.....: 5990 Fr
Atari 1040STF+Monit Coul.....: 7490 Fr
Mega ST2 +Monit mono.....: 9990 HT
Mega ST4+Monit Mono.....: 12950 HT
Disque Dur 30 Megas.....: 4990 Fr
Pour les Megas avec LASER Telephonez
POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR
DES CADEAUX .TELEPHONEZ NOUS!!!

DIVERS

STAR LC 10.....: 2490 Fr
STAR LC 10 Couleur.....: 2950 Fr
STAR LC 24 10.....: 3990 Fr
Notre Service DEPOT-VENTE-OCCASION
DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES
Tapis Souris: 75 Fr-Disquettes 3½:99 F

COMPATIBLE P.C T.W.C

T.W.C Représente 10% du Marché U.S.A
La Gamme part du XT 10Mh et va flirter
avec le 386 COMPAC (27.9Mh !) DU PRO !!!
exemple:AT 80286 & 12Mh,D. Dur 20 Mo
1Mega,Ecran 14 pouces, 102t: 12990 ttc
POUR LES PROS QUI VEULENT DU BEAU !!

T:43.42.22.50

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER
EDDIE

AMIGA - ST - PC - APPLE

KING QUEST'S 3 - Sierra on Line

Comme promis, voici la suite de la solution de l'extraordinaire King Quest's 3, un des plus beaux jeux d'aventure de Sierra on Line. Je vous rappelle que la première partie a été publiée dans le numéro 18 et que la troisième et dernière partie le sera dans le numéro 20.

2e PARTIE

Maintenant que vous n'avez plus le sorcier dans les jambes (voir le mois dernier), allez reprendre tous vos objets cachés sous le lit dans la chambre de Gwydion (GET ALL). Sortez de la maison, allez près de la porte de l'enclos du poulailler et ouvrez-la (OPEN GATE). Entrez dans l'enclos, prenez une poule (GET CHICKEN) et prenez une plume (GET FEATHER). Regardez votre carte magique (LOOK MAP) et pointez la flèche sur la case n° 12.

A la case n°11, juste à gauche de l'écran où vous êtes, une horrible sorcière va apparaître (Medusa). Si elle vous regarde dans les yeux, BANG !, vous êtes transformé en statue. Mais vous avez une arme sur vous : le miroir. Inscrivez, sans taper sur "enter", USE MIRROR, ne tapez pas sur "enter". Aussitôt que vous entrerez à la case 11, avancez un peu et retournez-vous vers l'est sans toutefois quitter ce tableau. La "Medusa" apparaîtra. Lorsqu'elle sera à environ un ou deux centimètres de vous, appuyez sur "enter". Vous utiliserez alors le miroir sans que la "Medusa" vous regarde dans les yeux (puisque vous êtes dos à elle) et son regard reflètera sur le miroir et ira taper sur elle-même. Elle sera elle-même transformée en statue.

Bon, maintenant, faites ce que je viens de vous dire. Une fois que la "Medusa" sera devenue pierre, allez prendre le cactus près du rocher (GET CACTUS) et allez à la case n°1. Regardez sur le sable, il y a une peau de reptile séchée, allez la prendre (GET SKIN). Allez à la case n°3. Allez dans la boue sur le bord du ruisseau et prenez-en (GET MUD). Allez à la case n°5. Allez dans l'eau et prenez une tasse d'eau de mer (GET WATER).

Si vous n'avez pas ramassé de plume d'aigle (voir ci-dessus), alors vous serez obligé de vous promenez dans le royaume en attendant qu'un aigle passe et laisse tomber une plume (GET FEATHER).

Bon ! Vous avez maintenant tous les ingrédients qu'il vous faut pour faire toutes les recettes sauf une, mais il vous faudra faire la recette pour pouvoir voler comme un oiseau ou une mouche ("Flying like an eagle or a fly"). Mais pour l'instant, regardez votre carte magique (LOOK MAP) et pointez la flèche sur la montagne, à la case n°8.

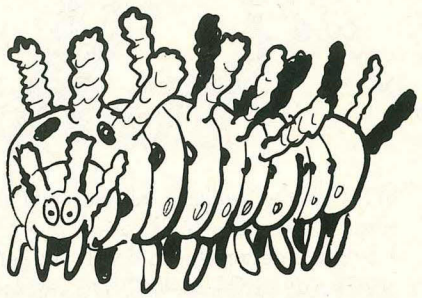
Montez en haut de la montagne, ouvrez la porte de la maison (OPEN DOOR) et retournez dans le laboratoire. Pour cela, allez dans le bureau, ouvrez le cabinet (UNLOCK CABINET), bougez les livres et le levier (MOVE BOOK), (MOVE LEVER), puis descendez. Une fois rendu, approchez-vous du livre, ouvrez-le à la page II (TURN PAGE II) et faites la recette magique qui vous permettra de comprendre les animaux ("Understanding the language of creatures").

N.B : Attention, si vous transcrivez mal les "directions" des recettes, vous aurez une petite surprise en plus d'avoir échouer dans votre quête.

Après cette recette, avancez-vous plus près du livre car à toutes les fois que vous terminez une recette, Gwydion se recule un peu. Ouvrez le livre à la page IV (TURN PAGE IV) et faites la recette qui vous permettra de voler comme un aigle ou une mouche ("Flying like an eagle or a fly"). Ce n'est pas tout ! Il vous reste à faire la recette de la page XIV (TURN PAGE XIV) qui causera un profond sommeil dans votre entourage ("Causing a deep sleep") lorsque vous l'utiliserez, celle de la page CLXIX (TURN PAGE CLXIX) qui, lorsque vous l'utiliserez, vous fera devenir invisible ("Becoming invisible") et enfin, celle de la page LXXXIV (TURN PAGE LXXXIV) qui formera une grosse tempête ("Brewing a storm").

Après ce rude travail (ne vous plaignez pas, il me reste encore le tiers de la solution à écrire), regardez la carte (LOOK MAP) et téléportez-vous à la case n°4. Transformez-vous en aigle en mettant la plume de cet oiseau dans l'essence de pétale de rose magique (DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE). Transformé en aigle, dirigez-vous vers la toile d'araignée, l'araignée géante apparaît et examinez la suite... Maintenant revenu sur terre, entrez dans la caverne.

Il y a un oracle qui apparaît et vous raconte, tout en vous montrant des images dans sa boule de cristal, la suite de votre quête : de l'autre côté de l'océan, existe un dragon à trois têtes et il a pris votre soeur pour la rôtir



comme un poulet et la "bouffer"... comme un poulet. Seul vous pouvez la sauver. Ensuite l'oracle vous fait don d'une pierre ronde d'une étrange couleur.

Sortez de la caverne, regardez votre carte (LOOK MAP) et téléportez-vous au pieds de cette satanée montagne. Montez jusqu'en haut et entrez dans la maison (pour ouvrir la porte tapez...oh et puis merde, vous commencez à le savoir !!!). Retournez dans le laboratoire, approchez-vous du livre, ouvrez-le à la page VII (TURN PAGE VII) et faites la recette qui vous permettra de vous téléporter un peu n'importe où. (voir dans la section "Recettes magiques" : "Teleportation at random"). Après cela, regardez encore votre carte magique (LOOK MAP) et téléportez-vous à la case n°14. Allez près de la porte de la taverne (tavern) et ouvrez-la (OPEN DOOR).

Il y a des marins assis à une table, approchez-les et parlez au capitaine du bateau (TALK CAPTAIN), il accepte tous passagers à son bord, à condition qu'ils aient de l'or. Donnez-lui le vôtre (GIVE GOLD TO CAPTAIN). Ils vous attendent sur le bateau, alors sortez de la taverne, suivez le quai jusqu'à ce que vous arriviez près du pont et embarquez sur le bateau en passant sur la passerelle (la planche !). Oh ! Zut ! Ce sont des pirates ! Trop tard !

Maintenant que vous connaissez votre destinée, vous aurez encore quelques obstacles à passer avant de délivrer votre soeur des griffes du dragon et d'assister à la fin de cette superbe aventure,. Tout cela dans la partie 3 dont nous vous livrerons les secrets le mois prochain.

Lankhor

ENTREZ DANS LE MONDE DINGUE DE ....

Une aventure completement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKraken – un monde plein de tours et de suprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, tuyaux et de rire accompagne gratuitement ce jeu pour vous aider.

IBM PC et COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128 DISK

Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique?...

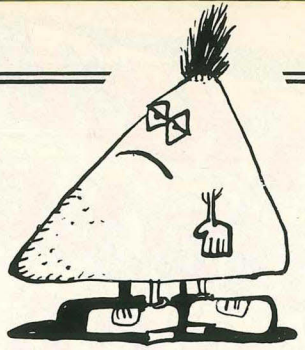
..Pas sans votre aide!

TEXTE A L'ECRAN ET INSTRUCTIONS INTEGRALEMENT EN FRANÇAIS

U.S. GOLD®

LUCASFILM GAMES™

™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKraken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" sont des marques deposées de Lucasfilm Ltd. (LFL). U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.



AMIGA

DRAGON'S LAIR
Realtime Software

Non, Zythoun ne vous laisse pas tomber. Je vous l'avais promis le mois dernier, voici la suite de la solution du fabuleux Dragon's Lair sur Amiga. Je signale que Olivier Blanc, un lecteur suisse, m'a filé un grand coup de main. Pour vous prouver qu'on aime bien les top secret originaux et inédits, il gagne trois jeux, carrément !

Dans le numéro 18, on vous avait laissé à la fin de la deuxième disquette. Embarquons pour la suite.

Disquette 3 : scène du bateau. Allez dans le sens opposé au tourbillon (gauche ou droite), très simple. Pour les rapides, ça se corse : dès que Dirk apparait, le diriger au centre de l'écran (gauche ou droite), puis dès que le bateau pénètre dans la "bande" d'un bleu plus clair, joystick en avant. Écran suivant, en avant, puis on recommence avec le centre de l'écran, etc... Attention, les rapides sont... comment dirais-je... Euh... "rapides".

Aide : si pour éviter le premier tourbillon au début du tableau vous allez à droite, il faudra aussi aller à droite pour les rapides. (et inversement, gauche tourbillon = gauche rapides).

Disquette 4 : pour la scène des boules, il suffit de "tirer" le joystick (en bas, donc) dès qu'une des sphères vient de passer devant vous (ne vous occupez pas de la grande boule noire, elle se rapproche très vite et vous donne l'impression que vous ne pouvez attendre, mais il faut impérativement que la sphère de couleur soit passée devant vous pour bouger). Finalement, c'est très facile.

Pour le chevalier, alors là, il faut s'accrocher. La difficulté ne réside pas dans les mouvements de Dirk, une fois appris, plus de problème. Il faut juste les exécuter rapidement et passer au mouvement suivant dès que Dirk a posé les pieds à terre, c'est tout juste s'il ne faut pas anticiper...

Les mouvements sont : si le chevalier au tout début a l'épée dans la main droite, droite - gauche - en avant - gauche - droite - gauche - droite ;

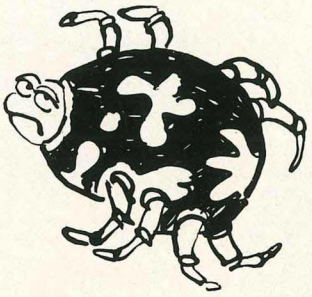
et quand Dirk se retrouve devant le chevalier, épée (bouton joystick).

Si au début de la scène, le chevalier a l'épée dans la main gauche, c'est pareil, mais avec gauche et droite inversés (donc gauche - droite - en avant - droite - etc...).

Disquette 5 : la dernière scène est celle où un mur se forme à toute vitesse devant vous. Il suffit de pousser le joystick en avant quand la porte flashe (pour plus de sécurité, on peut faire le plus vite possible avant - avant - avant, etc jusqu'à ce que le tableau soit passé). Attention les nerfs, à chaque fois, on croit que c'est raté car Dirk passe au 10ème de millième près, mais c'est en fait très facile.

Et c'est là que le superbe combat final avec le dragon commence. Je ne vous donnerai pas la solution, car la joie d'y arriver seul (après de longs efforts, certes) en serait gâchée. Allez, je vous donne quand même le premier mouvement car cela vous permettra d'apercevoir le dragon et la princesse : Dirk est au centre de l'écran et à sa gauche ou droite (cela dépend du sens dans lequel le jeu vous donne le tableau) il y a une pile d'objets qui bougent et menacent de tomber. Poussez le joystick dans le sens où se trouvent ces objets par rapport à Dirk (gauche ou droite) et cela vous permettra au moins de voir la princesse dans sa bulle (en tout petit) et de l'entendre pousser un gémissement d'étonnement. (et vous la verrez bien mieux si vous continuez).

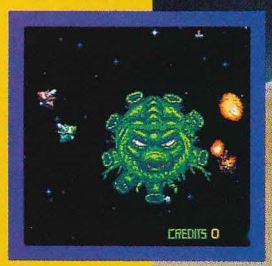
Un dernier conseil, montez le volume pour le combat avec Singe (c'est le méchant et hideux dragon, donc) car la musique et les bruitages en valent vraiment la peine. Cela dit, si vous coincez vraiment, écrivez-moi, je vous aiderai d'avantage le mois prochain.



ALERTE ROUGE !

BLASTEROIDS®

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



Photos d'écran sur Amiga

PROPULSEUR • FEU !
LANCEUR • FEU !
ACCELERATEUR • FEU !

En direct du monde des arcades, **BLASTEROIDS** est un pur produit de la lignée des jeux Atari et Tengen.
Un ou deux joueurs, puissance, vitesse, danger... tel est le programme pour cette adaptation du jeu de café de l'année 1989.
ET FAITES ATTENTION — MUKOR VOUS GUETTE !

Distribué par

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

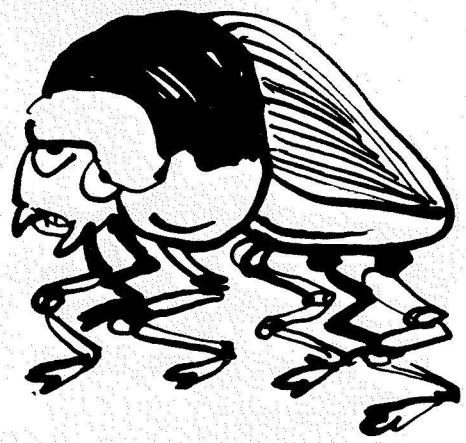
image works

© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad K7 et disquette, C 64, Spectrum et M.S.X.

LEAF-BLA

ST - APPLE - PC



THE BLACK CAULDRON
Sierra on Line

Et oui, encore un jeu d'aventure de Sierra On Line. Mais que voulez-vous ? A Micro News, on les adore. En plus, ils sont tous difficiles. Logique donc qu'on vous passe la solution.

Abbréviations

G—> Tableau de gauche
D—> Tableau de droite
H—> Tableau du haut
B—> Tableau du bas

Lorsque TARAM aura faim, taper USE BREAD, puis aller à NEW OBJECT cliquer BREAD et ensuite aller sur USE OBJET. Lorsque TARAM aura soif, taper USE WATER. Tout est prêt ? Alors on y va ! Tout d'abord taper 2 fois sur F10 pour installer le fast (rapidité maximale).

Entrer dans la maison et aller près de la porte. DO devant la cheminée ; DO devant le placard ; DO. DO. DO. DO. DO. DO. sortir. D devant le portail. DO devant le portail. DO entrez. USE GRUEL. Retourner dans la maison. Attendre. Sortir. D. Aller près de la porte de l'étable. DO. DO. H. G. Attendre que le dragon enlève TARAM. B. Aller dans l'eau. USE WATER FLASK. USE ROPE. DO. Monter en diagonale. Il y a deux chemins ; droite et gauche. Suivre le chemin menant aux douves. Pour passer la falaise, faire DO. pour escalader, H. Traverser les douves en évitant les crocodiles, le mieux étant de foncer dans les tas, au milieu, quand ils sont sur les côtés. DO. H. Evitez les plaques claires et les pierres. Aller sur la fenetre jaune. USE DAGGER. D. Descendre les escaliers d'un stage. D. D. Se laisser capturer par le garde. Prendre le verre sur la table. DO. Aller près de la porte. USE CUP. Attendre que la dalle s'ouvre, puis s'y jeter. H. G. G. Passer par le bas de la poutre, sur le mur du haut ; dans la partie gauche se trouvent des pierres disposées bizarrement, puis G. B. Aller au trou dans l'arbre. DO. DO. D. Attendre que GURGI fasse tomber TARAM,puis offrir la pomme quand il est assez près. USE APPLE. G. G. H. H. H. Aller près du papier et de la dague. DO. DO. G. H. Voir le plan pour passer. USE ROPE. DO. Monter en diagonale : il y a deux chemins. Selon où l'on se place pour jeter la corde.. Prendre le chemin menant aux douves. Pour passer faire DO. Pour escalader H. Traverser les douves en évitant les crocodiles en allant tout droit lorsqu'ils sont sur les côtés. DO. H. Eviter les plaques claires et les pierres. Aller sur la fenêtre jaune. USE DAGGER D. Descendre les escaliers d'un étage. D. D. Se laisser capturer par le garde. Prendre le verre sur la table. DO. Aller près de la porte. USE CUP. Attendre que la dalle s'ouvre pour s'y jeter. Passer par le bas de la poutre, sur le mur du haut, dans la partie de gauche se trouvent des pierres disposées bizarrement. Aller devant. DO. DO. DO. DO. DO. H. DO. Devant le tombeau. B. Quand la princesse sera partie. B. D. Devant la gargouille. Monter à l'échelle. H. USE SWORD. Quand le garde est près de TARAM, aller à côté des clés. DO. Aller près de la porte du haut.USE KEYS. H. Aller près du prisonnier DO. B. G. Monter les escaliers jusqu'en haut. D. D. Se river au balcon et attendre que le cochon apparaisse et que le monstre soit assez loin. DO. Eviter le monstre ; le mieux étant de le coincer derrière la table. Aller près du cochon. DO. Sortir de la pièce. B. B. Aller près de la chaine. USE SWORD. G. B. Redescendre comme on est monté. Aller sur la rive gauche, le plus près possible du premier rocher sans risquer de se foutre à l'eau. DO. Jusqu'à la grande pierre en allant sur les pierres qui suivent. D. D. B. D. H. D. D. Là on s'enfonce dans la flotte ; EST-CE LA MORT ? DO. Pour parler au roi. USE LUTE. USE FLYING DUST. H.. G. G. USE FLYING DUST. G. DO. Porte. DO. Coffre. DO. Coffre. DO. S'éloigner des sorcières. USE SWORD. DO. Près du chaudron. USE FLYING DUST. D. Retourner au château par le pont levis. H. G. Descendre les escaliers. D. Attention au garde sur le mur de droite, il y a un soupirail jaune, le prendre. DO. DO.

Voilà, il ne vous reste plus qu'à admirer la fin.

ATARI ST

BOMBUZAL - Image Works

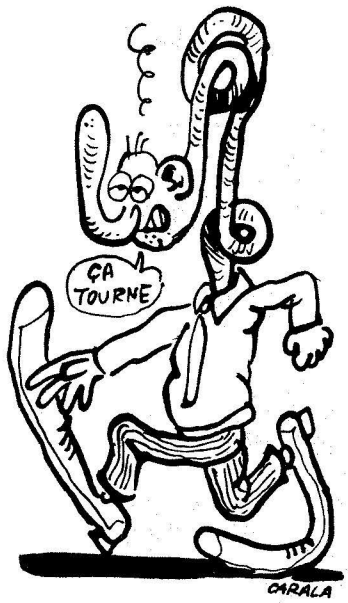
Suite à l'appel désespéré de mon collègue Léo de Hurlevent, un lecteur sympa nous envoie tous les codes de Bombuzal, ou presque. D'après lui, il y a 288 tableaux (chiffre qui apparaît en haut à droite lors du début du jeu).

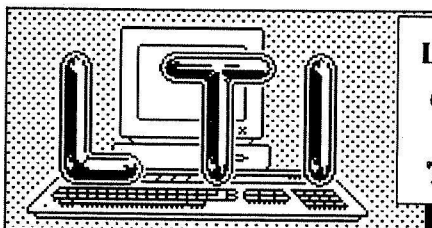
Tableau : code	80 : GOLD	160 : VASE
1 : BOMB	88 : OPAL	168 : PILL
8 : ROSS	96 : SONG	176 : SPOT
16 : RATT	104 : FIRE	184 : PALM
24 : LISA	112 :	192 : LOCK
32 : DAVE	LAMP	200 : SAFE
40 : IRON	120 : TREE	208 : WORM
48 : LEAD	128 : SINK	216 : NOSE
56 : WEED	136 : BIKE	224 : EYES
64 : RING	144 : BIRD	232 : HAIR
72 : GIRL	152 : TAPE	240 : SIGN

Remarques :
Le chiffre des centaines n'apparaît pas, mais en procédant de la manière expliquée ci-dessous on voit pourquoi SIGN est le code du tableau 240 et non du tableau 40, etc...
Manière : taper le code SIGN. Cliquer sur START et NEW. Puis perdre toujours (faire mourir les 3 vies). A la fin on a un nouveau code qui est le code du tableau 8 ; donc en répétant cette procédure on a tous les autres codes.
Sur le tableau présentation, cliquez sur le sigle au-dessus de LIZAL->Surprise !
Reste à trouver les codes des 6 derniers tableaux. Enfin je crois avoir déjà pas mal fait avancer Léo de Hurlevent.
Conversions pour le clavier AZERTY
Clavier QUERTY : Clavier AZERTY
Q : A
W : Z
A : Q
Z : W
M : , (virgule)

STAR TREK

Quelques ccordonnées d'objets :
Cyclox emitter : Numux III - 91.59.32
Databank console : Mines II - 34.64.79
Fluox cannister : Nornal II - 68.67.34
Hot shot generator : Terzion III - 66.45.19
Klingon jamming device : Culun IV - 19.71.61
Logic emitter : Tozox II - 41.46.17
Quizzing trigger : Numux III - 91.59.32
Romulan jamming device : Larmos I - 83.60.37
Solar scan device : Sonax III - 86.64.41





La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois

47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE

TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Pont de Levallois Ouvert Sans Interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

AMIGA

AMIGA 500 + Péritel 4490
AMIGA 500 + Moniteur 6450
AMIGA 500+ Coul. 1084S . 7290
AMIGA 2000 + Péritel 11490
Moniteur Couleur Stéréo 2950
Moniteur Coul. CM8801 . 2200
Moniteur Coul. CM8832 . 3490
Moniteur Hte Persistance 4490
Lecteur Cumana 1 Méga 1490
Disque Dur 20 Mégas 5990
Extension A500, 512 Ko. 1490
Extension A 2000 2 Mo. 6500
Imprimante MPS1500 Coul.3490
Souris AMIGA ou PC .. 270
La Cassette Vidéo AMIGA 100

COMMODORE PC

PRIX H.T.
PC 640 Ko + Monochrome + 2 Lecteur 360 Ko ... 6790
PC 640Ko + Moniteur Couleur + 2 Lecteur 360 Ko ... 8290
modes MDA, HERCULES, CGA

ATARI

520 STF + Péritel 3490
520 STF+ Mono. SM124 . 4480
520 STF+ Coul. SC1425 . 5490
1040 STF+ Mono. SM124 . 5990
1040 STF+ Coul. SC1425 . 7490
1040 STF + Laser 17790
Moniteur Mono. SM124 . 1490
Mon. Coul. SC1425/1224 . 2590
Lecteur CUMANA 3"5 . 1490
Lecteur CUMANA 5"25 .. 1990
Lecteur interne CHINON 1290
Disque Dur 30 Mégas 4990
Extension 512 Ko. 1290
Souris ST 350

PRIX H.T.
MEGA ST2 + Mono. .. 9950
MEGA ST2 + Couleur 11215
MEGA ST2 + Laser . 19950
MEGA ST4 + Mono. 12950
MEGA ST4 + Couleur 14215
MEGA ST4+Laser+Disq. Dur+ Timeworks+Le rédacteur 29900
LASER SLM 804 + Fonts 11450
ATARI PC + 2 Lecteurs 5490
ATARI PC + Disque Dur 8490

UN SERVICE SUR MESURE

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

DOCUMENTATION sur demande : joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

Bénéficiez de La Carte de Membre CLUB LTI

REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC
AMIGA - ORIC ATMOS
APPLE - MACINTOSH
THOMSON - SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
MSX - SEGA - NINTENDO

ADHESION ANNUELLE 150 F

STAR IMPRIMANTES

9 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 10, 120 cps 2490
LC 10 COULEUR 2890
Feuille-à-Feuille LC10 . 890
ND 10, 180 cps 4730
NR 10, 240 cps 5990
Feuille-à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 24-10, 142 cps 3970
NB 24-10, 216 cps 6920
NB 24-10, Vers. 360 .. 7570
Feuille-à-Feuille NB 24-10 . 1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES
NX 15, 120 cps 4950
ND 15, 180 cps 6355
NR 15, 240 cps 7990
Feuille-à-Feuille N? 15. 1990

24 AIGUILLES 136 COLONNES
NB 24-15, 216 cps 8900
NB 24-15, Vers. 360 .. 9500
NB 15, 300 cps 10200
ALQ 300 i Couleur 9900

LASER PRINT 8 . H.T. 22950

ACCESSOIRES

Handy Scanner 2 2990
Tablette Graphique CRP 4490
Cable Péritel 195
Tapis Mouse Souris 85
Tapis Land Cover 69
Boitier POSSO 150 d. 3"5 . 135
Boitier POSSO 150 d. 5"25 . 158
Sacoche 25 Disquettes 3"5 . 185
10 Disquettes 3"5 SKC . 99
10 Disquettes 3"5 SONY 109
Housse AMIGA ou ST .. 75
Support Ecran 260
Support Imprimante 329
Joystick QUICKSHOT Pro 165
Joystick QUICK. 3 Turbo 150
Joystick QUICKSHOT 2 .. 95

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC
La Disquette DF.. 25 balles

PAR 100
LA SKC 3"5
AVEC ETIQUETTES

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 20 F
MATERIEL par Avion : 200 F

ESCOMPTE ou REMISE
TVA 18.60% sur PC MEGA & LASER
FRAIS DE PORT & C.R.
TOTAL

☐ CHEQUE à l'ordre de LTI
☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE
☐ DEMANDE DE CREDIT CREG

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
TEL .....
N° CB, AURORE ou PLURIEL .....
DATE EXPIRE ..... SIGNATURE :

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 2500 F

CPC Lankhor

VINDICATOR - Imagine

1er NIVEAU
. DR ANTONI CLAM MD
=> MARTIN MC DONALD
. NATHAN JUNNODO
=> JONATHAN DUNN
. SEAN JIM HAGGIS
=> JAMES HIGGINS

2e NIVEAU
. SAN N JOKER
=> MARK JONES
. BEN STIMULATOR
=> SIMON BUTTLER
. JOE NANGMEN
=> JOHN MEEGAN

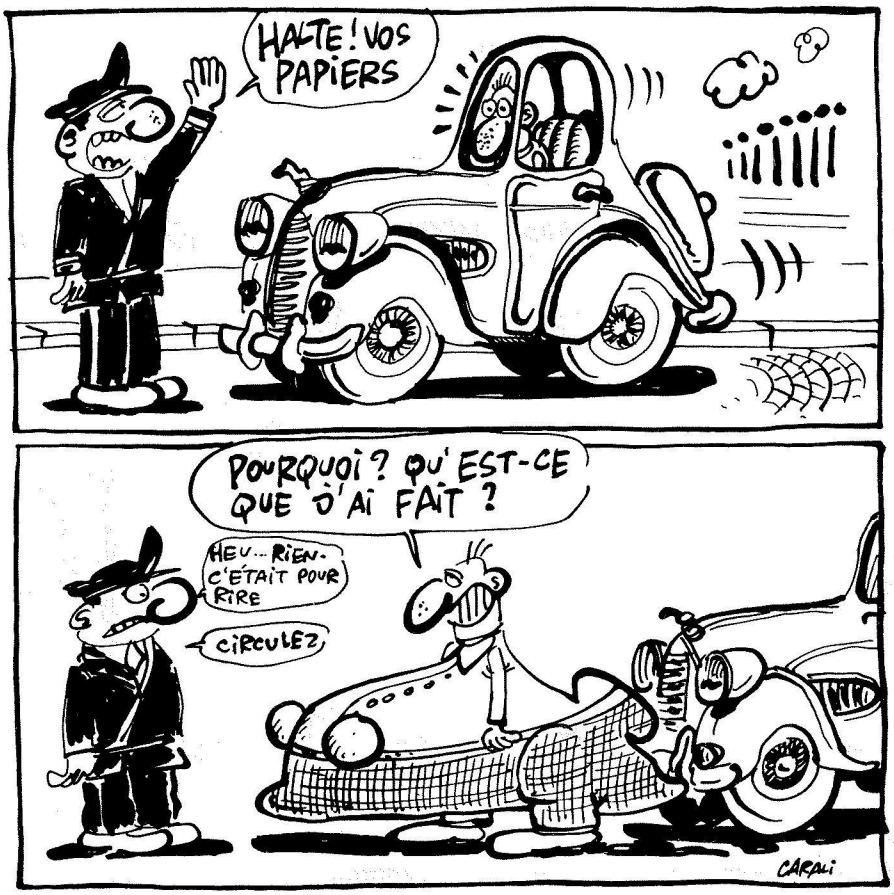
3e NIVEAU
. LEON WUPAS
=> PAUL OWENS
. RON H RIN
=> IVAN HORN
. HUGE PHALUS
=> PAUL HUGHES

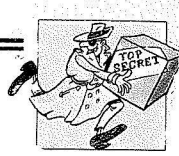
4e NIVEAU
. VANNATEE KLEIN
=> KANE VALENTINE
. MALEK MIB
=> MIKE LAMB
. DR KANE WAD
=> DAWN DRAKE

SENTINEL - Firebird

A l'occasion, vous avez déjà pu voir une petite série de codes de Sentinel, ce fabuleux jeu de stratégie de Firebird qui existe sur toutes les machines, ou presque. Mais voici, en exclusivité, la première liste quasi-complète de tous les codes ! Ils fonctionnent tous parfaitement sur CPC et à priori uniquement sur CPC. Bon courage...

0000 -> 00000000
0005 -> 66799483
0008 -> 97558441
0011 -> 34128668
0014 -> 89619176
0015 -> 78844565
0016 -> 69076196
0017 -> 18167694
0026 -> 06268381
0029 -> 55711979
0032 -> 57640765
0033 -> 51837557
0043 -> 74666797
0046 -> 66526784
0056 -> 60919699
0064 -> 16297268
0081 -> 14165674
0089 -> 18710749
0104 -> 84609586
0105 -> 93267006
0111 -> 66093977
0118 -> 48366595
0133 -> 76910317
0139 -> 79945134
0146 -> 40457239
0157 -> 04689238
0176 -> 65561953
0178 -> 06195616
0194 -> 75059477
0206 -> 28241890
0213 -> 67698095
0232 -> 95687509
0238 -> 56873833
0256 -> 16943943
0260 -> 58274446
0285 -> 88656138
0298 -> 49888366
0300 -> 32942283
0330 -> 67280826
0339 -> 83545118
0358 -> 90950993
0362 -> 32798262
0371 -> 67387264
0382 -> 97343469
0388 -> 59416496
0398 -> 87497810
0402 -> 87785684
0423 -> 49728546
0424 -> 69498560
0441 -> 96063755
0454 -> 90924930
0464 -> 18586874
0479 -> 72900457
0490 -> 25169092
0507 -> 91596767
0510 -> 32494468
0534 -> 67575848
0536 -> 68790094
0551 -> 26599491
0555 -> 16853723
0569 -> 38087679
0587 -> 31793338
0591 -> 49438325
0609 -> 08648718
0614 -> 68676114
0632 -> 62685558
0652 -> 15075308
0670 -> 18969661
0702 -> 50895574
0729 -> 65758959
0748 -> 92982030
0776 -> 49626238
0806 -> 97983276
0830 -> 66645953
0857 -> 77864550
0861 -> 61555677
0880 -> 97879773
0888 -> 81489043
0897 -> 77856593
0909 -> 24554098
0919 -> 75565085
0933 -> 55841752
0957 -> 99675647
0965 -> 09369750
0985 -> 57175889
0986 -> 66145094
1000 -> 96378677
1011 -> 30055384
1040 -> 96859155
1062 -> 84777558
1082 -> 78417042
1103 -> 04729286
1150 -> 56942313
1166 -> 89816688
1184 -> 86085577
1211 -> 43999325
1235 -> 58234455
1249 -> 05995218
1279 -> 58144436
1306 -> 69680572
1320 -> 08865415
1341 -> 70154796
1366 -> 76645801
1398 -> 94280387
1422 -> 61261654
1447 -> 63236713
1470 -> 85657543
1491 -> 97605224
1519 -> 74997760
1548 -> 93784898
1584 -> 14559371
1617 -> 77982433
1643 -> 59096436
1662 -> 92174669
1680 -> 79989583
1715 -> 63696505
1730 -> 24897984
1770 -> 10907947
1803 -> 79782021
1829 -> 79686079
1853 -> 49506515
1871 -> 67087504
1893 -> 75957064
1910 -> 44070996
1929 -> 16892781
1965 -> 63565583
1987 -> 57945502
1988 -> 39675457
2013 -> 57688594





THOMSON

L'AFFAIRE - Infogrames

Hello, amis du Thomson. Ce mois-ci, vous allez pouvoir vous amuser one moment avec la solution complète de L'Affaire ! Foi de Major Thomson, j'aimerais bien que vous m'envoyiez des solutions comme celle-là tous les mois... God bless Thomson !

PARIS

Bar
- Prendre porte-monnaie.
- Prendre portefeuille.
- Prendre agenda.

AMSTERDAM

Magasin
- Attitude petit truand.
- Voir le vendeur (dans le magasin).
- Prendre le révolver dans la main.
- Voir le vendeur (il donne des balles).
- Prendre la montre (sur les étagères).

Rue Honnête
- Attitude normale.
- Voir 1er témoin (à gauche).

CANNES

Café
- Attitude normale.
- Prendre le révolver dans la main.
- Voir le 2ème témoin (sur le bord droit de l'image).

PARIS

Rue Saint Denis
- Attitude normale.
- Voir le 3ème témoin (à gauche).
- Voir la dame à sa droite.

Moulin Rouge
- Attitude petit truand.
- Voir organisateur (au centre).

BARCELONE

Le Port
- Prendre le porte-monnaie dans la main.
- Voir le clochard (assis à droite).
- Prendre la carte de crédit (sur le tonneau).
- Prendre le papier avec le code (sur la main de l'autre clochard à gauche).
- Attitude petit truand.
- Voir le personnage debout au centre.

Parc Guel

(en 2 heures, en passant par 3 autres endroits).
- Attitude petit truand.
- Voir les 2 personnages sur les escaliers.
- Voir une seconde fois celui de droite.

LONDRES

Rue chaude
- Prendre le porte-monnaie dans la main.
- Voir la dame sous la fenêtre.
- Attitude journaliste.
- Voir le personnage qui est à la fenêtre.
- Poste.
- Prendre la carte de crédit à la main.
- Retirer de l'argent (fente de distributeur). D'une manière générale retirer de l'argent avant tout déplacement à Paris car c'est la seule ville sans distributeur...
- Prendre une enveloppe (sur les étagères en face).

PARIS

Moulin Rouge
- Attitude truand friqué.
- Voir le videur (devant la vitrine sur la droite).

Hôtel Ritz
- Attitude normale.
- Prendre enveloppe à la main.
- Voir R. Maquini (debout devant la fenêtre).

CANNES

Café
- Voir le chroniqueur deux fois (assis à table).
- Attitude normale.
- Prendre la photo des mariés (sur la table).

Croisette
- Attitude petit truand friqué.
- Prendre enveloppe à la main.
- Voir L. Bachey (à l'extrême gauche)-on peut jeter l'enveloppe.

Villa
- Prendre le révolver à la main.
- Voir L. Bachey (sur la pelouse)-aller ailleurs puis revenir à la villa.
- Voir le majordome (à la même place).

ROME

Appartement de L. Bachey
- Attitude normale.
- Voir journaliste (1er à droite sur le palier).

Studio Gollo
- Prendre la photo des mariés (sur la table).
- Attitude journaliste.
- Voir J. Macco (à gauche).

LONDRES

Studio porno
- Attitude normale.
- Voir Y.V. Pomm (avant dernier à droite).

HAMBOURG

Locaux du parti (le jour de 8 H à 19 H)
- Prendre une carte du Parti (sur les étagères).
- Attitude jounaliste.
- Voir la secrétaire (à gauche).

Meeting (en 1 heure, en passant par un autre lieu).
- Prendre la carte du Parti à la main.
- Voir le personnage qui se trouve à gauche de la porte d'entrée-on peut jeter la carte du Parti.

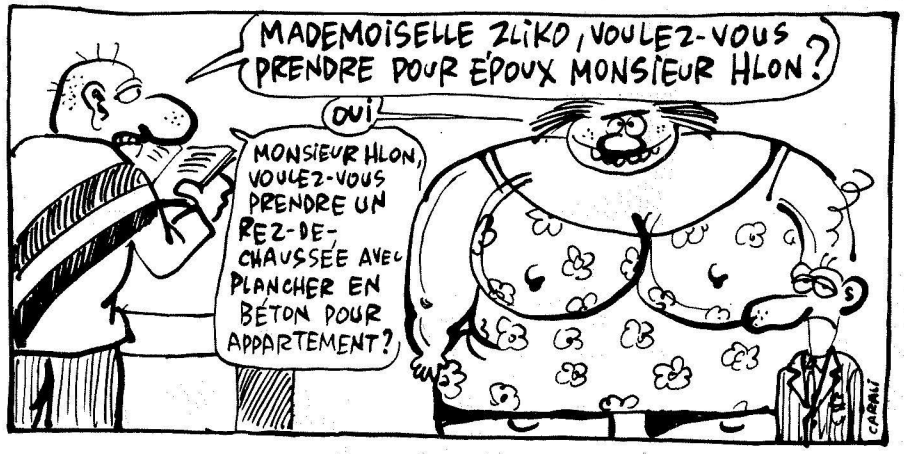
Aéroport (immédiatement)
- Prendre le révolver à la main.
- Voir Y. Marrh (au centre du hall).

LONDRES

Bureaux Bright
- Prendre le révolver à la main.
- Voir le personnage assis dans le bureau de droite.
- Prendre la liasse de billets sur son bureau.
- Prendre la liasse de billets dans la main.
- Voir le personnage assis dans bureau de gauche.

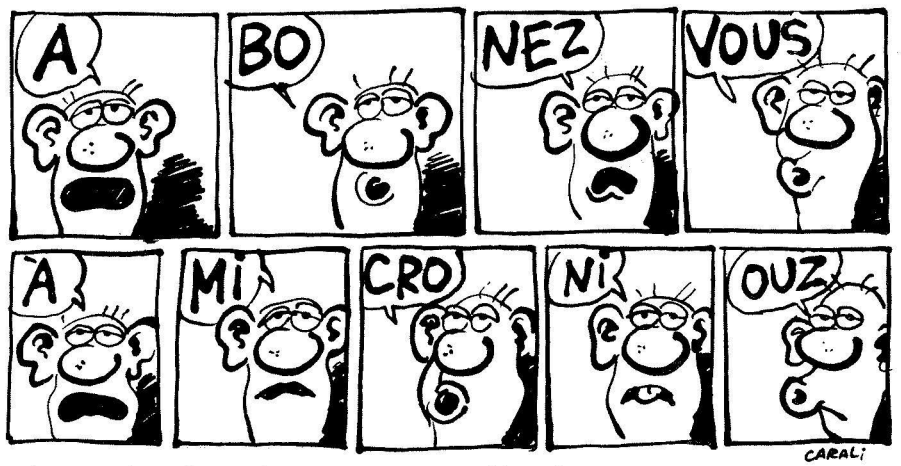
AMSTERDAM

Bureaux Pills (de nuit 19 H à 8H)
- Fouiller le bureau.
- Prendre le magnétophone à côté du téléphone.
- Prendre le papier en haut des étagères (un papier sur le bureau n'a pas d'importance).



SEGA

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS



FANTASY ZONE

Vous combattez sur 7 mondes consécutifs. A la fin de chaque monde, c'est-à-dire quand vous avez détruit toutes les "bases", vous affrontez un monstre géant avant de passer au monde suivant.

Vous pouvez acheter des armes quand apparait la boutique, un cercle rouge SHOP qu'il faut aller toucher.

Le choix des armes est essentiel : l'arme que vous choisissez doit être adaptée aux ennemis du monde en cours, et aussi (et surtout) au monstre final. Par ailleurs, il faut économiser, car à chaque fois que vous achetez une arme, son prix augmente pour la fois suivante... Voici donc des conseils complets pour que l'ensemble de votre partie se passe au mieux !

MONDE 1 : n'achetez pas d'armes ! Vous devez être capable de vous débrouiller sans, c'est un tableau facile. Et ainsi, vous gardez de l'argent en stock, ce qui permet l'apparition plus fréquente de la boutique. Détruisez les bases au plus vite, en vous préoccupant à peine des monstres qui passent : les pièces d'or qui tombent des bases détruites rapportent beaucoup plus, et leur valeur décroît si vous perdez du temps...

Le monstre final est facile. Tirez sur sa bouche, surtout quand elle est ouverte. Ne vous approchez pas trop, car le programme fait alors revenir les projectiles sur vous. Evitez les projectiles en allant sur les bords supérieurs et inférieurs de l'écran. Règles générale : quand le monstre explose en pièces, évitez de trop bouger, cela disperse les pièces, et vous en ramassez moins.

MONDE 2 : la boutique apparait, sautez dessus. Prenez un 7-Way-Shot et des Big Wings, c'est tout. Puis foncez sur les bases en tirant de très près et en ramassant les pièces qui tombent. Pressez-vous ! Vous avez juste le temps de finir le tableau avec ce seul 7-Way-Shot.

Pour le monstre, placez-vous pour tirer dans l'interstice juste au-dessus de la pastille bleue du milieu, c'est le meilleur endroit, et tirez en ne regardant que les projectiles qui tombent.

MONDE 3 : la boutique apparait aussitôt, sautez dessus. Achetez juste un 7-Way-Shot. Même méthode qu'au monde 2, mais vous n'aurez pas le temps d'exterminer toutes les bases. Heureusement, la boutique réapparait. Achetez un nouveau 7-Way-Shot, et terminez vite les deux bases restantes pour bénéficier encore de l'arme pour affronter le monstre. Pour l'exterminer sans risque, étudier son rythme de tir : les canons tirent de haut en bas, puis de bas en haut, etc. Les canons détruits vous laissent du temps pour mitrailler ceux qui sont encore intacts.

MONDE 4 : la boutique apparait, sautez aussitôt dessus. Les choses sérieuses commencent, il faut s'armer dur ! Achetez d'abord deux vies supplémentaires, puis deux Fire Bomb, un Laser, un Wide Beam, et un 7-Way-Shot. Si vous avez suivi nos conseils, vous avez de quoi ! Sélectionnez le 7-Way Shot et les Fire Bomb. Ces dernières détruisent les bases d'un seul coup, du moment qu'elles sont visibles à l'écran et qu'elles se trouvent à la même hauteur que votre vaisseau au moment où vous tirez. En vous débrouillant bien, vous pouvez en détruire trois avec une seule Fire Bomb ! Attention : comme vous avez plusieurs armes, le rond jaune permettant de changer d'armes apparaitra deux fois. Débrouillez-vous pour terminer avec le laser, très utile pour tuer rapidement le monstre final (ce poisson horrible qui tire la langue). C'est un monstre très difficile. Faites des allers-retours incessants entre le haut et le bas de l'écran.

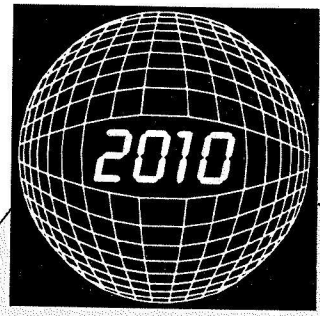
MONDE 5 : La boutique au début, comme d'habitude. Achetez 5 Heavy Bombs, un laser, un 7-Way-Shot, et une vie supplémentaire si vous le pouvez. Selectionnez le laser. Lachez cyniquement les Heavy Bombs au-dessus de chaque base. Faites très vite. Puis, avec le rond jaune, sélectionnez le 7-Way-Shot et finissez vite la base restante. Vous êtes armé pour affronter le monstre, trois rangées de bonshommes de neige infernaux, dont il faut éviter le tir croisé de flocons de neige en se glissant de haut en bas. Attention : on ne peut toucher une rangée qu'après avoir complètement détruit la rangée précédente.

MONDE 6 : Vous n'aurez sans doute pas la boutique dès le début. Dans ce cas, éliminez toutes les bases sauf une, puis descendez un maximum d'aliens, en ayant soin de ne pas laisser à l'écran la base restante, jusqu'à la venue de la boutique. 7 Way Shot, comme d'habitude. Descendez vite la base, et affrontez le monstre à tête d'aigle, le pire ! Il faut beaucoup de patience... Et surtout, fixez votre regard sur la courbe des projectiles, en haut de l'écran, et tirez sans arrêt...votre seule chance de survie !

MONDE 7 : Assez facile, curieusement. Achetez plusieurs armes, pour garder un Wide Beam pour le monstre final. Celui-là, il est plutôt franchement méchant... Mais nous vous avons assez aidé comme ça, découvrez-le vous-même !

NOUVEAU !

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Métro : Sèvres-Babylone
ou Saint Placide



Magasin ouvert du
lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

Tél. : (1) 45.49.14.50

LE SPÉCIALISTE DE LA CONSOLE

- Atari 2600, Atari XE, CBS Colecovision, Mattel, Nintendo, Sega -

OUVRE SES PORTES AUX JEUX AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, MSX, COMMODORE 64, SPECTRUM !

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES PEUVENT ÊTRE TESTÉES EN MAGASIN

REPRISE OU ÉCHANGE DE VOS ANCIENS JEUX

MATÉRIEL ET LOGICIELS D'OCCASION TOUTES MARQUES

POINTS DE FIDÉLITÉ

BONS MICRO NEWS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

MSX

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

SUPER LAYDOCK

Les options sont en fait des armes plus puissantes. On les utilise en appuyant sur SHIFT. Il est plus facile de prendre une option quand l'on joue seul car on a un choix à chaque début de niveau. A deux, il faut être pilote et co-pilote pour avoir une option. Au niveau 1, il n'y a pas d'option.

Niveau 1 : il apparaît sans problème car c'est le plus facile.

Niveau 2 : comme option, on a un missile dont la puissance de tir est assez faible. Ce missile permet de tirer les canons rouges qui vous tirent dessus. Pour tuer le monstre (une chenille géante) qui permet de passer au niveau 3, il faut longer les bords de l'écran et le monstre apparaîtra sans problème.

Niveau 3 : option conseillée, TORA. Cette option est un laser très efficace (et très utile). Il est très utile à ce niveau car il n'y a qu'une créature du même genre que le monstre du niveau 2. Employer la même technique en faisant attention en plus aux météorites. La vitesse de ce niveau est effarante.

Niveau 4 : option conseillée, BULLPUP ou DOUBLE. Ces 2 options sont des missiles. Ils sont indispensables car à la fin il y a une porte qui ne peut-être ouverte qu'avec des missiles.

Niveau 5 : option conseillée, BULLPUP. Ce niveau est déjà plus dur que les autres et il faut s'accrocher pour pouvoir passer. Pour le monstre, il faut se placer juste devant les boules rouges qui tournent et tirer aux bons moments avec l'option.

Niveau 6 : option conseillée, TORA. Ce niveau est rapide et il faut constamment bouger à cause des météorites. Avec l'option TORA, le monstre qui est un mélange de ceux des niveaux 1 et 2 est assez facile à tuer.

Niveau 7 : option conseillée, DOUBLE. Le monstre a 9 yeux placés en cercle avec au centre une montagne qui lance des pierres. Il suffit de se placer sur le côté des yeux et avec de la chance, on peut en tuer 2 à la fois.

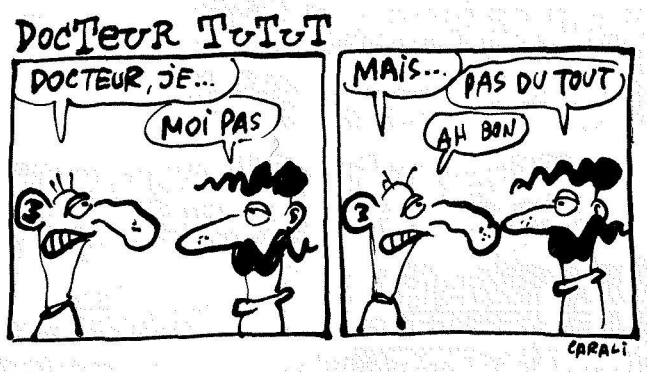
Niveau 8 : option conseillée, CONDOR. C'est un missile qui se dirige sur les ennemis et pour tuer le monstre, c'est plus facile. Attention à la couleur des régénérateurs de bouclier car lorsqu'il est bleu, cela signifie que c'est au joueur 1 (vaisseau bleu) de le prendre (en tirant dessus) et lorsqu'il est rouge, c'est pour le joueur 2.

Niveau 9 : option conseillée, CONDOR. Ces niveaux sont très faciles lorqu'on a l'option CONDOR. Vous n'avez qu'à tirer pour tuer les ennemis. Le monstre est assez long à tuer même avec l'option.

Niveau 10 : option conseillée, CONDOR. Vous entrez dans une cité, alors attention aux murs des immeubles. Il faut donc slalomer entre les immeubles. Le monstre est long à tuer (20 canons à descendre).

Niveau 11 : option conseillée, CONDOR. Là également, il faut slalomer ente les murs. Une fois passé, il suffit de bien se placer devant le monstre et on passe sans égratignure : il tire en ligne droite et en biais. Il faut se placer entre ces 2 lignes de tir, ne plus bouger, tirer et l'option fera le reste.

Niveaux 12, 13, 14 : option conseillée, CONDOR. Ces niveaux ne font en fait qu'un seul. Ils sont assez longs et il n'y a qu'un monstre à la fin du niveau 14. Ces niveaux sont durs car les ennemis arrivent même par derrière. La seule solution est de les contourner pour les tuer. Enfin, le monstre est dur et long à tuer. Environ 40 coups avec le tir normal (barre d'espacement). Il ne bouge pas, mais par contre, son garde du corps suit tous vos mouvements et vous tombe dessus très rapidement. Si vous réussissez, vous aurez obtenu votre diplôme de l'espace !



VAMPIRE KILLER

Quelques conseils :

- La petite clef marron sert à ouvrir les coffres et la clef blanche sert à ouvrir les portes d'accès au niveau supérieur.
- Prendre un maximum de coeurs car ils sont très utiles.
- On peut interroger les mages à différents niveaux qui donnent des armes plus efficaces (une fois que vous avez pris ou non une arme, tirez sur le mage et il vous donnera des coeurs en plus). Sinon, si l'arme vous intéresse et si vous n'avez pas assez de cœurs, ne lui tirez pas dessus et revenez le questionner lorsque vous aurez suffisament de cœurs.
- Lorsqu'on a un sablier en main, pour arrêter les ennemis, il faut sauter et pendant que l'on est en l'air, appuyez vers le bas. C'est très utile et très efficace pour tuer les monstres tous les 3 niveaux.
- Pour utiliser une fiole, il faut appuyer à gauche ou à droite (selon le direction choisie) lorsque l'on est en l'air.
- Attention car chaque utilisation du sablier ou d'une fiole retire 5 cœurs.
- Les clés (ou autres) d'accès au niveau supérieur sont parfois cachées dans des murs. Par exemple, au niveau 1, il suffit de laisser jouer l'ordinateur tout seul et il vous montrera où se trouve la clef.
- Lorsque l'on a un parchemin en main, appuyez sur la touche F2 et vous aurez un plan du niveau. Ce plan vous indiquera où vous êtes et où se trouve la porte d'accès au niveau supérieur. Chaque parchemin peut être utilisé 3 fois.

Indices sur quelques niveaux :

Niveau 2 : il faut trouver la hache car la clé blanche se trouve dans un endroit assez inaccessible et pas évident : dans le 2ème écran à l'étage le plus bas.

Niveau 12 : si l'on demande le plan du niveau, on s'aperçoit que l'on est à l'étage le plus élevé sans possibilité de descendre par des escaliers. La solution se trouve sous les porches sombres. Il faut s'agenouiller et appuyer simultanément sur les chiffres 5 et 6. Ça devrait marcher (autrement essayez d'autres touches) et ça permet de descendre ou monter à travers le niveau.

Niveau 16 : important, il y a 3 clés (dont un est inaccessible). Il faut prendre des clés marrons, descendre les escaliers et aller le plus possible à gauche. Là, 2 trésors dont un sablier qui sera très utile...

Niveau 18 : pour tuer DRACULA, il faut lui tirer dans la tête. Et pour tuer son portrait, il faut tirer sur le point lumineux qui se trouve sur son front.

NINTENDO

JEUX OFFERTS PAR BANDAÏ-NINTENDO

GRADIUS

Comment gagner un tir rapide ?
C'est simple, il suffit de prendre 6 capsules et attendre que le 4ème chiffre (en partant de la droite) soit le 0. Prenez une 7ème capsule en enfonçant le bouton A : génial non ?
Encore mieux : le plus tôt possible, mettez pause. Appuyez sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bouton B, bouton A. Rappuyez sur Start et vous serez équipé de la barrière, des missiles, des deux options.
Comment avoir 10 000 points de super bonus : prenez 6 capsules et quand le 4ème chiffre (toujours en partant de la droite) est 5, en prendre une 7ème.
Passages secrets : Stage 1 : détruisez 4 vaisseaux (ceux qui sortent des Dagooms) quand le 4 ème chiffre (toujours en partant de la droite) est 4.
Stage 2 : détruisez le combattant du noyau central quand son noyau devient bleu (avant 2 secondes) et vous arriverez dans un tableau secret (c'est encore mieux avec 2 options, 1 missile, 1 barrière, 1 laser) ne vous "crashez" pas sur les maïs qui tournent.
Stage 3 : détruisez 10 maïs et ensuite, le combattant du noyau central : encore un tableau secret apparaîtra.
Places où il y a des "5000 points" ou des "1-uy" (vie en plus).
Stage 1 : passez sous la montagne coupée 5000 points, passez derrière l'astéroïde (vers la fin du stage) : c'est un "1-uy".
Stage 2 : après le dernier mur (celui où on peut passer dans le petit ou le grand passage, vers la fin du stage) : il y a un petit creux entre les 2 passages : aller dans ce creux (c'est un "1-uy"). Il y a aussi un "5000 points" dans le creux, au pied d'un plateau supportant un "Dagoom" .
Stage 3 : inexplicable : y'a trop de Moaïls !
Stage 4 : c'est un peu pareil que dans le stage 1 : 5000 points sous la montagne coupée et "1-uy" devant l'astéroïde (assez près, même très très près).
Stage 6 : inexplicable

CASTLEVANIA

1ère partie du château : vous trouverez une côte de porc après être rentré dans le château et après la première porte, en bas des escaliers. Donnez deux coups de fouet dans le gros mur.
1er monstre : il faut avoir les haches. Il y a un double dans la 2ème pierre en bas des escaliers. Se placer sous des escaliers à gauche.
2ème partie du château : 2ème monstre (reine des gorgones) : il faut avoir la montre. C'est hyper facile avec la montre.
3ème partie du château : 3ème monstre (les momies) : la montre ne marche pas avec elles. Il y a une côte de porc dans la pierre en bas des escaliers. Se placer à gauche avec les deux momies à droite.
4ème partie du château : 4ème monstre (Frankenstein & Igor) : la montre ne marche pas avec eux. Il faut avoir si possible les haches ou alors le poignard. Se placer tout à fait à gauche. Eviter les boules de feu de Igor et tirez sur ce grand dadet de Frankenstein.
5ème et avant-dernière partie du château : 5ème monstre (la mort) : la montre ne marche pas avec elle, il faut avoir le boomerang et si possible (si vous trouvez un triple tir), se placer

en haut à gauche sur les 2 pierres. J'arrive presque à la tuer mais hélas je meurs ici, je suis désolé !!!

ATARI ST

FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS +BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS +DEFLEKTOR+NORTHSTAR +3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER +DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	**220F**
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	**225F**
ASTAROTH	185F
BAILISTIX	195F
BAT	249F
BIOCHALLENGE	**195F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	**185F**
COBRA 2	**195F**
CODE ROUTE	**245F**
COSMIC PIRATES	**199F**
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	**499F**
DAMOCLES	**249F**
DARIUS	**199F**
DARK FUSION	199F
DREAMLAND	**249F**
DREAMZONE	**249F**
DRAGON NINJA	**199F**
DUEL	225F
DYTER 07	199F
EXOLON	185F
FEDER. OF FREE TRAD.	**285F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARY L. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	**195F**
GUERILLA WARS	**185F**
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HUMAN KILLING MACH.	**199F**
I.O.U.	245F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	**249F**
INSIDE OUTING	**199F**
IRON LORD	215F
JUG	199F
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	**199F**
LEISURE SUITE LARRY 2	**299F**
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	**249F**
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION NEPTUNE	**259F**
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PHANTHOM FIGHTER	249F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
PRISON	195F
REALM OF THE TROLLS	195F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA ! !

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !

NOUVEAUTES

RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	**185F**
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWICK	195F
STARBALL	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	**199F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE DEEP	**199F**
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	249F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	**235F**
WROOM	**199F**
ZAC MAC CRACKEN	**249F**
ZANY GOLF	235F
ZOOM	195F

944 TURBO CUP	195F
1943	185F
ACTION SERVICE	225F
AFTER BURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
CAPTAIN FIZZ	149F
CARRIER COMMAND	235F
CIRCUS GAMES	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA 2	349F
FALCON AT	235F
FISH	245F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N OPER.JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
JUNGLE BOOK	235F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	225F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
OPERATION WOLF	195F

OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
SUPERMAN	245F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
THE MUNSTERS	199F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
U.M.S.	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZERO GRAVITY	185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS +STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR +ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR +WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTES

688 SUB MARINE	245F
AFRICAN RAIDERS	**220F**
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN	**185F**
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CARRIER COMMAND	225F
CRAZY CARS 2	**249F**
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALL.	195F
DREAMZONE	**249F**
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	**185F**
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HUMAN KILLING MACH.	**199F**
INDY 500	149F
INTERNATION.KARATE +	245F
IRON LORD	215F
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LEGEND OF BLACK SILV	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LED STORM	**249F**
LEISURE SUIT LARRY 2	**299F**
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MEURTRE A VENISE	245F
MICROPROSE SOCCER	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	**195F**
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION NEPTUNE	**259F**
OPERATION WOLF	**195F**
PHANTOM FIGHTER	**249F**
PURPLE SATURN DAY	**249F**
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROBOCOP	**199F**

NOUVEAUTES

ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	**199F**
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	**245F**
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	**249F**
THE DEEP	**199F**
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	245F
TIMES OF LORE	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEIRD DREAMS	**249F**
WEC LE MANS	**199F**
WHERE TIME STOOD S.	**195F**
ZAC MAC CRACKEN	**249F**
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	195F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
BAD CAT	235F
CALIFORNIA GAMES	195F
DEFENDER OF CROWN	245F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MANHATTAN DEALER	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
SUPERMAN	245F
THE GAMES SUMMER	225F
TITAN	249F

AMIGA

AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART + VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER +DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS +SUICIDE MISSION+SECONDS OUT+FROST BYTE

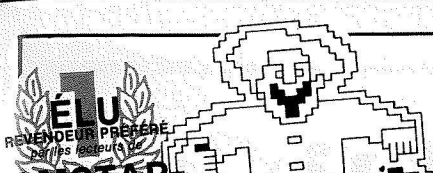
NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
AQUAVENTURA	**235F**
ARMALYTE	199F
BAAL	185F
BAILISTIX	**195F**
BARD'S TALE 2	249F
BATMAN	**245F**
BATLLE CHESS	245F
BIOCHALLENGE	**195F**
BLAZZING BARRELS	195F
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
COSMIC PIRATES	**195F**
CUSTODIAN	**199F**
CRAZY CARS 2	**249F**
CYBERNOID	225F
DAKAR 89	220F
DARK FUSION	199F
DENARIS	199F

NOUVEAUTES

DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSLAYER	**299F**
ECHELON	249F
EXOLON	199F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	**275F**
FINAL COMMAND	195F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	245F
GARY L. HOT SHOT	**195F**
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GUERRILLA WARS	**225F**
HUMAN KILLING MACH.	**199F**
INCREDIBLE SHRINK.SP.	**249F**
INT.KARATE PLUS	**249F**
I.O.U	195F
IRON LORD	215F
JACKAL	225F
JUG	**195F**
LAST DUEL	**199F**
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	295F
OUT RUN US EDIT.	199F
PAC LAND	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PRISON	199F
PROSPECTOR	199F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROBOCOP	**249F**
R TYPE	235F
SAVAGE	**199F**
SCRABBLE	245F
S.D.I.	**249F**
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
STARBALL	249F
SUPER HANG ON	249F
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	**249F**
THE DEEP	**199F**
THE GAMES WINTER	**195F**
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	195F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	**245F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMATE GOLF	195F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**
WEIRD DREAMS	**235F**
ZAC MAC CRACKEN	**249F**

4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	195F
ARKANOID 2	235F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CIRCUS GAMES	235F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
FALCON AT	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
HEROES OF THE LANCE	225F
HYBRIS	249F
IRON TRACKERS	220F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THUNDERBLADE	249F
TITAN	249F
UMS	245F



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA ! !

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

Boutiques MICROMANIA

Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA
DEMENT !
Une nouvelle boutique MICROMANIA A PARIS ouverture en mars
Forum des Halles
5, rue Pirouette - Niveau — 2
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann
64, bd Haussmann
Espace Loisirs - Sous-sol
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

AMSTRAD

DIX SUR DIX	**129/149F**
+MERCENARY+HARDBALL	
+ARMAGUEDON MAN+TENTH	
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH	
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO	
GEANTS DE L'ARCADE 2	**149/199F**
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS	
+BIONIC COMMANDO	
+GUNSMOKE+DESOLATOR	
12 JEUX EXCEPTIONNELS	**129/149F**
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK	
+BLOODBROTHERS+NEBULUS	
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON	
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+VENOMSTRIKES BACK	
+MARAUDER+RANARAMA	
OCEAN DYNAMITE	**149/199F**
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV	
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL	
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	
LES DEFIS DE TAITO	**139/199F**
+TARGET RENEGADE+FLYING	
SHARK+ARKANOID 1 ET 2	
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT	
LES BEST DE US GOLD	**149/199F**
+OUT RUN+GAUNTLET 2	
+CALIFORNIA GAMES+720°	
+ROLLING THUNDER	
GAME SET MATCH 2	**149/199F**
+MATCH DAY 2+SUPER HANG	
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT	
+BASKET MASTER+TRACK AND	
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF	
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
HISTORY IN MAKING	**199/249F**
MEGA COMPILATION USG	
+LEARDERBOARD+EXPRESS	
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION	
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH	
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU	
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD	
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES	
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD	
FORCES MAGIQUES	**149/199F**
+LAPANTHERERORE+DAKAR4X4	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
+AND SMART+OPER. NEMO	
LES AS DE L'ESPACE	**129/149F**
+CYBERNOID+NORTHSTAR	
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS	
+VENOM STRIKES BACK	
TEN MEGA GAMES 3	**129/149F**
++LEADERBOARD+10TH FRAME	
+LAST MISSION+RANARAMA	
+FIGHTER PILOT+ROCCO	
+FIRELORD+IMPOSSABALL	
+CITY SLICKER+DRAGON TALK	
LES AS DU CIEL	**149/199F**
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE	
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR	
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE	
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE	
FIST AND THROTTLES	**95/139F**
+ENDURO RACER+BUGGY BOY	
+THUNDERCATS+IKARI	
WARRIOR+DRAGON'S LAIR	

SIMULATION PACK	**145/195F**
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO	
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB	
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**115/185F**
+BARBARIAN+RENGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE	
FRANK BRUNO BIG .	**129/179F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
IMAGINE ARC. HITS	**99/145F**
KARATE ACE	**115/175F**
LEADERBO. "PAR 3"	**145/169F**
LES FUTURISTES	**149/199F**
OCEANSTAR HIT 2	**99/145F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139/189F
ARCADE WIZARD	99/149F
BARBARIAN 2	**89/139F**
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV	
FLIGHT TRAINER	95/145F
CORRUPTION	**ND/199F**
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
DYNAMIC DUO	95/145F
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
GARY L. HOT SHOT	**95/135F**
HUMAN KILL. MACH.	**99/149F**
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON LORD	125/165F
INCREDIBLE SHRINK.	**99/149F**
JINKS	**99/149F**
LAST DUEL	**99/149F**
LED STORM	**99/149F**
MEURTRES AVENISE	145/195F
NIMITZ	99/159F
PAC LAND	95/145F
PARANOIA COMPLEX	99/149F
PROJECT STEALTH FIG.	145/195F
PURPLE SATURNE DAY	169/199F
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SDI	**99/149F**
SKYX	**ND/180F**
SKATE OR DIE	95/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	**95/145F**
SUPERMAN	95/145F
THE ARCHON COLL.	95/145F
THE DEEP	**99/149F**
THE ELIMINATOR	95/139F

NOUVEAUTES

THE TEMPLE OF FLY..	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERAT	149/199F
WANDERER	95/139F
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RAC	99/149F
AFTER BURNER	99/149F
BATMAN	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
HEROES OF LANCE	95/199F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
NETHERWORLD	95/139F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
TECHNOCOP	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
TITAN	129/169F
WAR IN MIDD EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

1943	95/145F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUERILLA WAR	89/139F
GUNSHIP	195/245F
JUNGLE BOOK	ND/199F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
LA GUERRE DES ETOI.	99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RASTAN	89/145F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
THE MUNSTERS	99/149F
THE VINDICATOR	89/139F
TOTAL ECLIPSE	95/145F
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MIRACLE WARRIOR	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

COMMODORE 64

FORCES MAGIQUES	**149/199F**
BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
CAVEMAN UGH LYMP.	95/145F
DARK FUSION	**99/149F**
DENARIS	**99/149F**
F16 COMBAT PILOT	145/195F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HUMAN KILL.MACH.	**99/149F**
LAST DUEL	**99/149F**
NETHERWORLD	99/149F
PARANOIA COMPLEX	99/149F
ROCKET RANGER	109/169F
SPACE BALL	99/149F
SUPERMAN	99/149F
THE DEEP	**99/149F**
THE ELIMINATOR	95/139F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VICTORY ROAD	**89/125F**

HIT PARADE

ACTION SERVICE	145/195F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
CYBERNOID 2	95/145F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	95/145F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
ECHELON	95/145F
EXPLODING FIST+	99/129F
GUERILLA WAR	89/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
LED STORM	99/149F
MINIGOLF	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
R TYPE	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128

Kit de téléchargement **99 F** avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

MN 19

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST - AMIGA

COURRIER DES LECTEURS

NEC ET DISPO

La console NEC sera-t-elle importée en France en 89 ou ne la verrons-nous jamais ? Pouvez-vous me dire dans quel ordre de prix elle se situera ? Si vous pouviez répondre à ces questions, vous feriez énormément plaisir à un de vos lecteurs adorés !
(Arnaud Caballé, Penols près Montpellier)

Lecteur adoré, la console est actuellement importée par Shoot Again, 145 rue de Flandres, 75019 Paris, tél. : (1) 40.38.02.38. Le prix est d'un peu plus de 2000 francs et il est prudent de réserver. Aucune importation officielle n'est prévue par Nec France.

ST TRISTE

Parlons peu, parlons bien, ton journal est sublime. Ça, c'est pas une surprise. Je vous écris car je suis bien triste : j'ai un Atari 520 STF, et pourtant ma tristesse est bien là. Comment vous expliquer mon regret d'avoir vendu mon MSX, au profit d'un ordinateur, génial certes, mais qui à mon avis ne joue pas à fond la carte du jeu. Pas du jeu comme vous le croyez, je veux parler du vrai jeu, du beau qui bouge, qui chante, qui sent bon le travail soigné, avec des musiques douces et mélodiques, des passages secrets, des mystères cachés, qui font l'attrait des grands jeux. Ces grands jeux, tous les lecteurs croient que que ce sont Iron Lord, Menace, Barbarian 2 ou Operation Wolf. Moi je leur dis : vous avez tout faux ! Et je leur dis : avez-vous déjà dégusté du Wonderboy 2 sur Sega ? du Maze of Galious ou Nemesis 2 sur MSX1 ? ou du Vampire Killer ou Usas sur MSX 2 ? Avez-vous déjà vu les jambes de Lio ? Rhâ lovely...
Là où ma prière commence et où j'espère que Micro News va me secourir, c'est sur les consoles 16 bits, qui, à mon avis, ont un avenir certain dans notre pays. Konami va-t-il adapter ses hits sur ordinateurs et consoles 16 bits, et si oui lesquels et quand ? Et les yeux de la sœur de Lio, hein... vous avez vu les yeux de la sœur de Lio ? Aaahhh ! Aga... aga... aga...
(Eric Puig, Marseille)

Et oui, la preuve est faite : les jeux micro laissent des séquelles, il suffit de lire cette lettre pour s'en persuader. Verrons-nous un jour la mention "abus dangereux" apposée sur les logiciels ?
Blague à part, cette lettre explique tout haut ce que beaucoup savent déjà : un grand nombre de jeux japonais sur MSX, Sega, Nintendo, sont de purs chefs-d'œuvre qui n'ont pas vraiment d'équivalent sur les autres ordinateurs.
Nous conseillons donc à nos lecteurs possesseurs d'un MSX ou d'une console et qui vont acquérir un ST ou un Amiga, de garder leur ancienne machine, surtout s'il s'agit d'un MSX1 qui n'a pas une grande valeur de revente. Ceci afin de pouvoir jouir encore des nouveaux jeux Konami et Sega, qui, à eux seuls, méritent amplement que l'on fasse ce petit sacrifice financier.
Au sujet des adaptations de jeux Konami sur les consoles 16 bits, nous ne pouvons pas encore vous donner de précisions. Quant aux ordinateurs, plusieurs jeux Konami ont déjà été adaptés (surtout sur 8 bits) mais, attention : les adaptations ne sont pas forcément faites par Konami, qui se contente de vendre la license.

RÉDEMPTION

Bonjour, je m'appelle Rémy, j'ai dix ans et j'aime bien ce que tu fais dans ta revue.
Avant, rien ne m'intéressait. Mon père m'a acheté un Commodore 64 et s'est débrouillé pour avoir plein de jeux et il m'a aussi acheté des revues. Il y a trois mois que j'ai découvert ta revue, les dessins sont marrants et ta façon d'écrire aussi, mais je ne comprends pas toujours. Mon père va sûrement m'abonner. Je m'intéresse enfin à quelque chose, alors continue comme ça.
(Rémy)

Rémy, t'es adorable ! Toute l'équipe te dit merci. Nous sommes très touchés par ta lettre et nous sommes fiers que le journal t'intéresse alors qu'avant "rien ne t'intéressait". Nous espérons que ça va continuer, récris-nous si tu veux ! Grosses bises de toute l'équipe !

THOMSON COLLEC'

Je commence une collection d'ordinateurs et j'ai déjà plusieurs Thomson (au prix où on les trouve, pourquoi se gêner ?). Notamment un MO5 avec son LEP et un TO7. Seule-

ment je n'arrive pas à charger la face TO7 des programmes sur cassette. Du côté MO5 tout marche bien. Que faire ?
(A. Rivollier, Les Roches)

Vous avez bien raison de collectionner les ordinateurs, je possède personnellement une splendide collection de réfrigérateurs dont je suis assez fier. Par contre votre problème est insoluble : on ne peut pas lire des cassettes au format TO7 avec un magnétophone (LEP) MO5. Ni des cassettes MO5 avec un LEP TO7. Il s'agit d'un problème matériel et non d'un problème logiciel qui pourrait être résolu avec un peu d'astuce et beaucoup de programmation en assembleur. En effet, le MO5 enregistre selon la technique du saut de phase (PSK = phase Shift Keying) alors que le TO7 enregistre par saut de fréquence (FSK = Frequency Shift Keying). Chacun des LEP comporte des circuits électroniques spécifiques (filtres et bascules) qui, à la lecture de la bande enregistrée, transforment les déplacements de phase (sur MO5) ou de fréquence (sur TO7) en niveaux de tension hauts et bas (0 ou 1) qui sont transmis vers l'ordinateur. Il faut donc un LEP TO7 pour lire des cassettes au format TO7 directement sur un TO7/8/9 ou grâce au programme CMO5.BIN, paru dans le numéro 20 de TEO, sur un MO5 ou 6. C'est en tout cas ce que m'a dit L. Sourrouille, grand collectionneur de LEP Thomson devant l'Eternel.

UN HOMME AZERTY EN VAUT DEUX

Salut, j'aimerais savoir si l'on peut réellement utiliser des cassettes avec un Amstrad CPC 6128 Azerty (clavier français) car mes très nombreuses tentatives de chargement se sont soldées par un échec. Je ne sais pas si cela vient d'un défaut de l'ordinateur ou du fait que mon clavier soit Azerty car j'ai des amis qui utilisent des cassettes avec leur 6128 Querty. C'est d'autant plus gênant que mon manuel d'utilisation concerne le 6128... Querty ! Bref, que faire ?
(Denis, Paris)

Pas de panique, pas de panique ! Il faut bien l'avouer, le manuel fourni avec le CPC n'est pas vraiment d'une limpidité à toute épreuve. Heureusement, tonton Micro News est là pour vous renseigner. C'est tout bête : le 6128 étant - à priori - destiné à être utilisé avec un lecteur de disquettes, il suffit de lui indiquer que l'on souhaite sortir de ce mode "par défaut" en tapant ùTAPE suivit de Return (le ù est à droite de la touche M). Le CPC affiche Ready. Il suffit dès lors d'appuyer en même temps sur Control et sur Enter. L'écran affiche "Press play then any key", c'est à dire qu'il suffit de presser la touche "play" du magnéto et d'enfoncer une touche quelconque du clavier. Ensuite, il n'y a plus qu'à attendre que le logiciel soit chargé. Bon jeu !

GFA VS GFA

Cher Micro News. Ayant acquis dernièrement un Atari 520 STF, j'aimerais savoir comment programmer en GFA Basic. Je vois en effet beaucoup de programmes écrits en GFA, et non grâce au ST Basic livré avec la machine. Faut-il acheter un logiciel spécial pour programmer en GFA ? Quel est le meilleur ? D'autre part, j'aimerais savoir quels sont les émulateurs disponibles sur Atari. Merci d'avance (je trouve ton journal génial).
(Frédéric, Franconville)

Merci pour le compliment (et nous espérons bien progresser vers super ou hyper-génial !). En ce qui concerne le GFA, il te faut absolument le logiciel, puisqu'il s'agit d'un langage, au même titre que l'assembleur, le C ou le Pascal. Il n'existe qu'un seul GFA Basic, édité par Micro Application. Pour la création graphique ou musicale, en revanche, tu n'as que l'embarras du choix : Néochrome, Degas Elite, Spectrum 512, GFA Artist, GFA Raytrace pour dessiner et Music Studio, Gist ou Sound Machine pour faire du bruit. Enfin les émulateurs vraiment intéressants sont Magic Sac et le superbe Mac Aladin qui émulent le ST en Macintosh et PC Dito, lui aussi excellent, en compatible PC. En cherchant bien, d'autres émulateurs plus ou moins fantaisistes existent, par exemple pour le CPM (pas de softs), pour l'Atari 800 XL (n'émule que le Basic, et encore !) ou pour l'Apple 2.

PARIA D'EMMANUELLE

Je suis un paria car je suis un heureux possesseur d'un Amstrad 464 + un lecteur de disquettes et Coktel n'adaptera pas Emmanuelle sur 464 mais sur 6128. Snif, snif... Je suis triste parce qu'on nous prend pour des cons.
(Théo, Niederbronn)

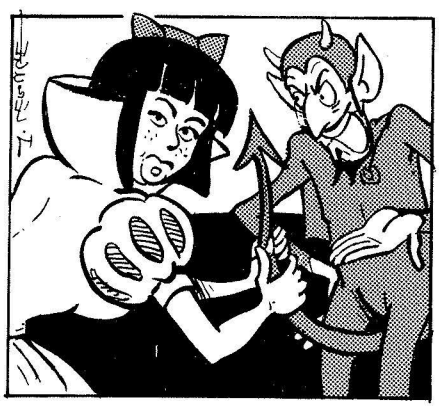
En fait, Emmanuelle n'est disponible sur aucun CPC, mais seulement sur ST, Amiga, PC. Malheureusement pour les utilisateurs CPC, ce genre de situation se répétera de plus en plus à partir de maintenant, le CPC n'étant plus à son apogée. C'est la dure loi de la micro, que tous les ordinateurs connaissent un jour ou l'autre, et il en sera ainsi tant qu'un standard ne se sera pas imposé.

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

BLANCHE-FESSE VS BARBE-BLEUE : LA VENGEANCE

Résumé de l'épisode précédent : après un magistral cours administré par le nain Byte, Blanche-Fesse décide de se délasser les zygomatiques entre les bras velus d'un personnage haut en couleur : le sir Barbe-Bleue en personne, envoyé spécial de la Reine Load, pour mettre la main à la pâte de ses plus blancs desseins. Sous le prétexte fallacieux de rechercher une épingle à cheveux égarée dans les buissons, Blanche-Fesse ne va-t-elle pas tirer le diable par la queue ?

Blanche-Fesse : Alors cette épingle, la voyez-vous, mon tendre Barbe-Bleue ?
Barbe-Bleue : Que nenni ma belle, mais venez donc chercher avec moi... Qu'est ce donc ? Dites-moi mignon, que cherchez-vous là ?
Le Prince Chargeant : Mon bouton de culotte... Mais pas avec vous !
Barbe-Bleue : Ne soyez pas si timide mon beau prince, laissez-vous aller...
Blanche-Fesse : Mais ??? Ça ne vas pas, non ? Ah ça c'est fort alors ! Nain Byte, houhou ?
Le Nain Byte : Me voila, ma tendre et douce, ô toi soleil blanc de mes nuits noirs !
Blanche-Fesse : Reprenons veux-tu ? Nous avons vu le système de gestions des fichiers, mais j'aimerais revenir à quelque chose de plus simple, du genre où je ne sois pas obligé de prendre un Alka-Seltzer pour tenir le choc...
Le Nain-Byte : Un petit récapitulatif sur les différents systèmes de sauvegarde alors, ma très douce ?
Blanche-Fesse : Oh ouiii, parle moi encore de ces machines à bandes... ***Les cassettes****, c'est comme ça qu'on les nomme non ?*
Le Nain Byte : Quelle ére...érudition, tu sais que tu es bonne toi dis donc ?! (dit-il la langue pendante et le souffle court...)
Blanche-Fesse : Abrège, vilain flatteur, et viens-en aux faits !
Le Nain Byte : Au temps jadis, lorsque tu n'étais encore pas plus grande que moi, les **lecteurs de disquettes** et autres **disques durs**...
Blanche-Fesse : Disque dur ? Qu'est-ce ?
Le Nain Byte : Nous verrons cela plus tard, ô ma dulcinée... Je disais donc que ces moyens de stockage étaient alors peu courants et très coûteux. Il fallut donc trouver une solution bon marché pour les ordinateurs familiaux...
Blanche-Fesse : ...et on a pensé aux cassettes !
Le Nain Byte : Exact ma belle. Mais si cette solution était la moins chère, elle était aussi la moins pratique...
Blanche-Fesse : Pourquoi ça ?
Le Nain Byte : Ben tiens, sur une disquette, de manière générale, même si tu as 50 fichiers, tu peux décider de lire n'importe lequel, et aussitôt l'ordinateur va le chercher sur la disquette...
Blanche-Fesse : Heureusement, il est là pour ça non ?
Le Nain Byte : C'est vrai dans le cas des disquettes oui, mais pas sur les cassettes puisque on ne peut y faire d'**accès direct**. Pour lire un fichier sur une cassette, il fallait positionner la bande au bon endroit... Il fallait donc noter sur le compteur du magnéto le chiffre indiquant le début du fichier, et se faire son propre catalogue sur papier...
Blanche-Fesse : L'âge de la pierre quoi... Tiens, comme tu es gentil, un 'tit bisou...Bizz !
Le Nain Byte : Ag... gâ...
Blanche-Fesse : He bien mon titounet, remets-toi voyons...
Le Nain Byte : C'est rien, ça va déjà mieux... Bref, en plus des inconvénients dont je t'ai déjà parlé, il faut bien avouer que les bandes ne sont ni rapides ni fiables. Au total, un système pas totalement convaincant...
Blanche-Fesse : Mais cela à presque totalement disparu non ?
Le Nain Byte : A l'exclusion des 8 bits, tous les systèmes fonctionnent avec disquettes où disques durs. Autre chose, ma tendre biche ?
Blanche-Fesse : Les lecteurs de disquettes, je commence à connaître, mais je ne sais pas exactement à quoi m'en tenir sur les disques durs, alors tu vas m'expliquer hein, dis ?
Le Nain Byte : Tout, tu sauras tout sur le **disque dur**. Quoique. Enfin tu en sauras un peu plus que maintenant, ce qui n'est



déjà pas si mal.
Blanche-Fesse : Si tu te moques de moi, plus de films cochons ni rien, alors attention hein, petit !
Le Nain Byte : Oh non pas ça, pitié ma douce reine de lumière !
Blanche-Fesse : Alors continue...
Le Nain Byte : Disons qu'un disque dur est très similaire à un lecteur de disquettes, mais à ceci de différent qu'il est fixe, bien plus rapide et de capacité nettement supérieure...
Blanche-Fesse : Ah tiens ? On ne peut pas changer de disque alors ?
Le Nain Byte : Absolument, c'est d'ailleurs ce côté inamovible qui permet d'avoir des vitesses de transfert élevées, et le fait que dès l'allumage de la machine le disque se met à tourner sans discontinuer tant que l'ordinateur reste sous tension...
Blanche-Fesse : Hum, j'en connais une autre qui est sous tension moi... Mais ce sont les seules différences entres disquettes et disques durs ?
Le Nain Byte : En fait, alors que les lecteurs de disquettes possèdent deux têtes de lecture au maximum (une tête : lecteur simple-face; deux têtes : lecteur double-face), les disques durs possèdent en moyenne cinq têtes de lecteures. C'est pourquoi, ce que l'on appele **piste**

sur un lecteur de disquettes, se transforme en **cylindre** lorsqu'il s'agit d'un disque dur...
Blanche-Fesse : Houla, pas trop vite mon petit sucre, je ne vois pas de raison d'appeler une piste "un cylindre". Explique-moi ça plus clairement !
Le Nain Byte : D'accord poupée, j'explique. Un disque dur est en fait composé de **plusieurs disques** placés verticalement les uns par rapport aux autres, d'où l'effet de cylindre.
Blanche-Fesse : Bon, tout s'éclaircit : dans un disque dur, il y a plusieurs disques. Ce doit être cela la "logique informatique" !
Le Nain Byte : Boaf, si tu as une meilleure appelation, ne te gêne surtout pas...
Blanche-Fesse : Et donc...Tiens ? Mais qu'est-ce ?
(On voit passer dans le fond, sur le haut d'une colline, le Prince Chargeant courant à perdre haleine et talonné de près par le sir Barbe-Bleue visiblement en émoi...)
Blanche-Fesse : Grand fou va, toujours en train de jouer celui-là... Et quoi d'autre ?
Le Nain Byte : Beuh... ouaf... tit coup de barre moi... Quoi d'autre ? Il nous reste en stock un système à bande appelé **streamer**, tu connais, ma tendre ?
Blanche-Fesse : Pas du tout, ça sert à quoi ?
Le Nain Byte : Les streamers servent à l'archivage, pour faire des "backups" (recopie) de disques durs sur cassette. Mais comme je prévois ta prochaine question, je peux te dire que ce ne sont pas des cassettes classiques de type audio, mais des bandes spécifiques plus larges, plus épaisses et bien entendu plus longues.
Blanche-Fesse : Bien bien, mais pourquoi faire une copie d'un disque dur ?
Le Nain-Byte : Par simple précaution. En effet, les disques durs sont des petites choses fragiles, à manier avec précaution...
Blanche-Fesse : Tout comme moi...
Le Nain Byte : ... et il est donc préférable de garder des doubles des données importantes, sans pour cela avoir besoin de dizaines de disque durs. Un streamer et des cassettes, c'est la solution moins cher, mais malgré tout pas tout à fait à la portée de l'utilisateur classique... Alors, satisfaite ?
Blanche-Fesse : Tu es un amour, mon petit nain...
Le Nain Byte : Oh, c'est bien peu de chose, Blanche-Fesse...
Blanche-Fesse : Suffit pour aujourd'hui, et puisque le Prince Chargeant se délasse sans moi, viens donc derrière ce buisson, me me montrer ta jolie caméra...
Le Nain Byte : Je... glub... glob... j'arriiiiiive !
(Et tandis que nos deux jouvenceaux s'en vont voir si l'herbe est bien verte, loin de là, dans son chateau, la Reine Load entre en transe)
La Reine Load : Et vous trouvez ça beau ?!? Barbe-Bleue homosexuel, le Prince Chargeant effarouché comme une midinette, Blanche-Fesse et le Nain Byte dans les buissons, s'en est trop pour une journée...

Quelques instants plus tard, un cri sauvage retentissait sur la lande. Quel plan machiavélique la Reine Load va-t-elle encore imaginer ? A suivre...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

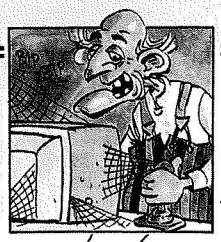
EPUISÉ

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

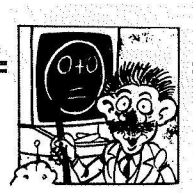


HOPITAL SILENCE

PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

Privilège de l'âge, Pépé Rétro raconte à qui veut l'entendre ses souvenirs de jeunesse. Comme tous les mois, j'étais là. Sinécure diront certains ! Pas tout à fait, car lorsqu'à l'odeur de vieux bouc se superpose celle de la gnôle, il devient vite tentant de fuir. Vivement une bonne bouffée de gas-oil !

Micro News (un mouchoir masquant nez et visage) : Mmmblm mblmm ?
Pépé Rétro : Bééh si tu crois qu'on t'comprend avec ton machin sur la tête !
Micro News : Excusez-moi mais cette odeur franchement... Alors, vous vous portez comme un charme ce matin, Pépé !
Pépé Rétro : Je pense à mes amours de jeunesse, à la grande époque...
Micro News : Vous n'allez tout de même pas nous parler de femmes ?
Pépé Rétro : M'enfin, ne dites pas de bêtises ! Non, en parlant d'amour de jeunesse je pensais à un ordinateur, plus particulièrement au **TI-99**.
*Micro News : Vous voulez dire le **TI-99/4A** de **Texas Instruments** ?*
Pépé Rétro : Exactement ! Ah ça c'était de la belle bécane, pas du toc croyez-moi ! A l'époque où le Vic 20 faisait joujou fragile, avec une vidéo baveuse et 3.5 Ko de mémoire vive, le TI-99 était presque une révolution !
Micro News : Vous n'exagérez pas un peu ? Parce que tout de même, le Vic fut un énorme succès en Angleterre...
Pépé Rétro : Evidemment, les pauvres n'avaient rien de mieux à se mettre sous la dent, mais je vous parle du TI-99, alors suffit avec le Vic ! D'ailleurs le TI était un 16 bits, le premier dans le domaine familial ! Malgré tout, il faut bien avouer que son basic intégré ramait un peu, et ce pour une raison très simple : tous les calculs se faisaient sur 14 décimales !
Micro News : Mais si je me souviens bien, le basic étendu était génial par contre ?
Pépé Rétro : Ah ça oui alors ! La gestion des sprites était fantastique, on pouvait bien sûr les définir, les afficher et leur donner une vitesse, détecter les collisions, en quelques instructions seulement... On pouvait même les magnifier, les zoomer si vous préférez ! C'était vraiment incroyable...
Micro News : Oui, mais il faut bien dire que ce basic, comme tous les jeux Texas au début, se présentait sous forme de cartouche à enficher dans la machine, qui n'était pas spécialement donné...
Pépé Rétro : Le prix des jeux en cartouche était raisonnable, mais c'est vrai que le basic n'était pas forcément à la portée de toutes les bourses, puisqu'il coûtait 800 francs en 1985.
Micro News : Et l'extension-mémoire 32 Ko non plus...
Pépé Rétro : Soyons clair, à l'époque aucune extension-mémoire n'était à proprement parlé donnée. Il est vrai que la plupart des extensions pour le TI étaient chères, comme par exemple le lecteur de disquettes par exemple... En fait ce matériel était très solide, et les extensions pouvait en faire une machine quasiment professionnelle, ce qui en fait n'intéressait absolument pas le public français, ni même le public anglais...
Micro News : Il s'est quand même bien vendu, non ?
Pépé Rétro : Oh ça bien sûr...
Micro News : Mais alors pourquoi, en définitive, cet échec ?
Pépé Rétro : Pfff... Fait soif... Bah, c'est en partie à cause de Commodore : alors que Texas Instruments construisait ses machines aux U.S.A., Commodore les construisait à Hong-Kong. Bien sûr les TI-99 étaient de bien meilleure qualité, et le S.A.V. quasiment nul, contrairement aux machines Commodore... D'ailleurs ça n'a pas changé, quand on connait les problèmes avec les Amiga 500...
Micro News : On s'écarte du sujet là Pépé...
Pépé Rétro : Hey ho, je peux en placer une oui ? Bon, donc quand Commodore a baissé les prix de ces C64, Texas a bien été obligé de suivre... A partir de là, ils se sont mis à perdre du fric sur les TI. Au même moment, ils ont eu un coup dur avec la Nasa, qui leur a retourné un gros stock de composants tous défectueux... Ils ont dû licencier environ 1200 personnes, et le TI-99/8 n'a jamais pu voir le jour...
Micro News : Et il n'y avait pas une histoire de licence aussi ?
Pépé Rétro : Disons que pendant les premières années, Texas Instruments s'était reservé le droit de création de logiciels, ce qui, on s'en doute, est une erreur monumentale... Dommage !
Micro News : Eh bien, encore une fois merci Pépé, car c'est ici que se termine cet article, alors à bientôt, si vous le voulez bien !

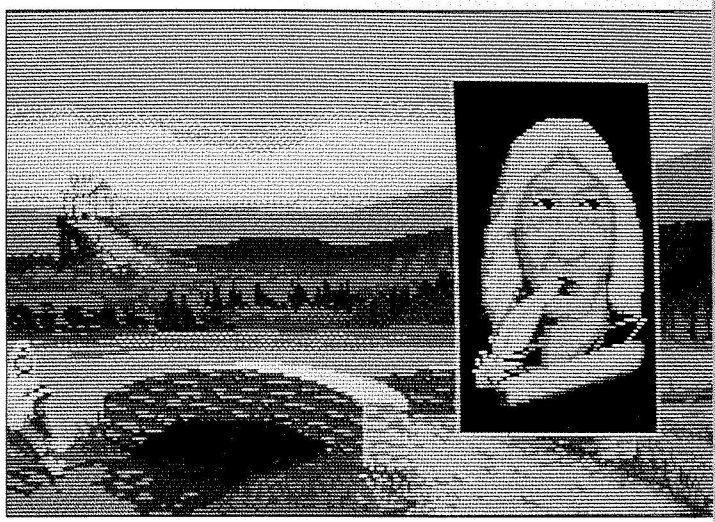


ÉDUCATION

Le but de cette rubrique est de vous permettre de différencier les "bons" des "mauvais" didacticiels. En effet, vous aurez remarqué sans doute que certains sont plus didactiques que d'autres. Il en est ainsi de ceux que nous présentons ce mois-ci. Détail amusant, l'utilisation de ces produits est un réel plaisir et ne serait-ce la connotation négative qui se rattache à l'expression, on peut dire d'eux qu'ils s'apparentent d'avantage au jeu qu'au cours magistral : ne cherchez pas plus loin, c'est de là que vient leur force.

BAMBINO FAIT UN PUZZLE
Éducatif et distrayant

Les éducatifs, c'est sympa mais pas toujours très drôle... Les jeux marrants, c'est fandard mais pas toujours très éducatif... Et si on pouvait faire de l'éducatif en s'amusant ? Ce serait quand même plus rigolo, non ? Eh bien c'est certainement grâce à cette constatation que Carraz excelle dans ce type de softs. Cette fois encore, les programmeurs ont réussi à nous pondre un logiciel à la fois distrayant (pour les 3 à 10 ans) et constituant un très bon exercice d'éveil. Pour le néophyte, il existe une option jeu qui permet de reconstruire l'une des 25 images proposées, soit au premier niveau de difficulté (avec une grille montrant la silhouette des pièces), soit au second niveau (sans grille donc, comme le jeu traditionnel). Du seau et de la pelle de plage au bol de lait, en passant par le nounours, tout le petit univers de l'enfant est présent dans ces 25 puzzles. En outre, si ces dessins ne conviennent pas au joueur, il lui sera possible de reconstruire une image créée par lui ou par un aîné à l'aide de *Degas Elite* ou *Neochrome*. Il pourra ainsi choisir parmi quatre tailles de puzzles : 8, 9, 12, 16 pièces. La réalisation graphique de ce jeu est correcte car elle représente tout à fait fidèlement les puzzles en carton ou en bois. De plus, elle est sans doute plus facile car elle ne pose aucun problème de manipulation. C'est d'ailleurs ce qui constitue son principal atout. Lorsque le joueur se trompe de pièce ou d'emplacement, une petite musique le lui fait savoir et la pièce retourne sur la table. Si, en cours de partie, l'enfant a un trou de mémoire, il pourra revoir le dessin complet en cliquant sur l'icone "?". Bref, voilà un éducatif (ou jeu d'éveil) intéressant et bien adapté aux besoins des plus jeunes : à conseiller aux "puzzl'maniaques" en herbe.

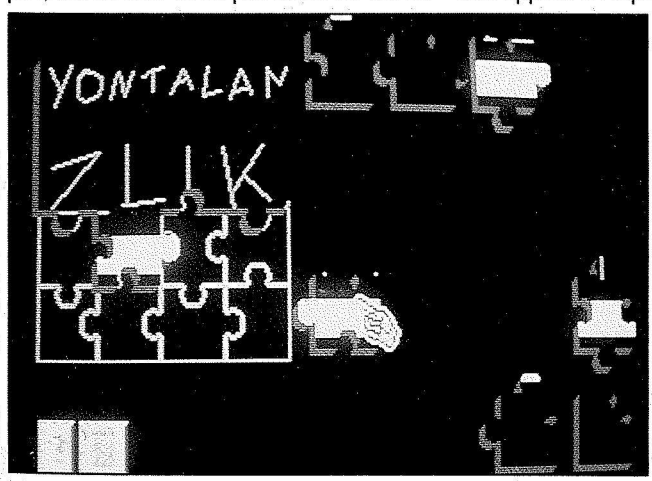


Disquette Carraz Editions pour Atari ST. Egalement sur PC et compatibles, Amstrad CPC, Thomson TO8, TO8D, TO9+ et Amiga.

Laurence

TROUBADOURS
Le plein de grâce

Oyez amis poètes et musiciens, voici de la bien belle ouvrage où le fil du plaisir se noue élégamment à l'écheveau de la connaissance. Ce qui frappera immédiatement vos cervelles embrumées, c'est évidemment le soin méticuleux apporté à l'espace sonore. Primo, remarquez la synthèse vocale, grande spécialité es lankhorienne, doublée d'une animation des visages. C'est tellement bien fait, qu'on aimerait pouvoir répondre de vive voix plutôt qu'en caressant notre clavier ! Secundo, admirez l'ambiance sonore : violes, cors et tambourins, danses et sarabandes moyennâgeuses, bruits de la forêt ou galop des chevaux, ponctuation parfaite du récit. Tertio, appréciez les épreuves musicales originales du gnome Dworkin qu'il faudra réussir pour aller au bout de l'aventure. L'impression qu'un logiciel exploite enfin les possibilités du ST est renforcée par la propreté, la netteté et la beauté des décors, ainsi que par le soin apporté à l'ergonomie. Quant au fond, constitué par des questionnaires sur les contes et légendes, des poésies mêlées, des textes à écrire et à reconstituer, il donne une très grande envie de s'intéresser à un autre merveilleux jeu : celui de l'alchimie de la langue et des mots. Même le jeu d'arcade final demandera de forcer le langage à nous obéir. L' équilibre parfait a été trouvé entre aventure et épreuves, sans que jamais on ne puisse se retrouver bloqué. Quand apprendre est un plaisir, s'instruire devient un jeu... Méditez ceci, bonnes âmes, avant que de pénétrer, guidées par le magicien Corwin, dans l'aventure poétique et musicale mijotée et mitonnée, avec amour, par Lankhor. Un seul mot encore : ankhor !



Disquette Lankhor pour Atari ST. Existe également sur Amstrad CPC.

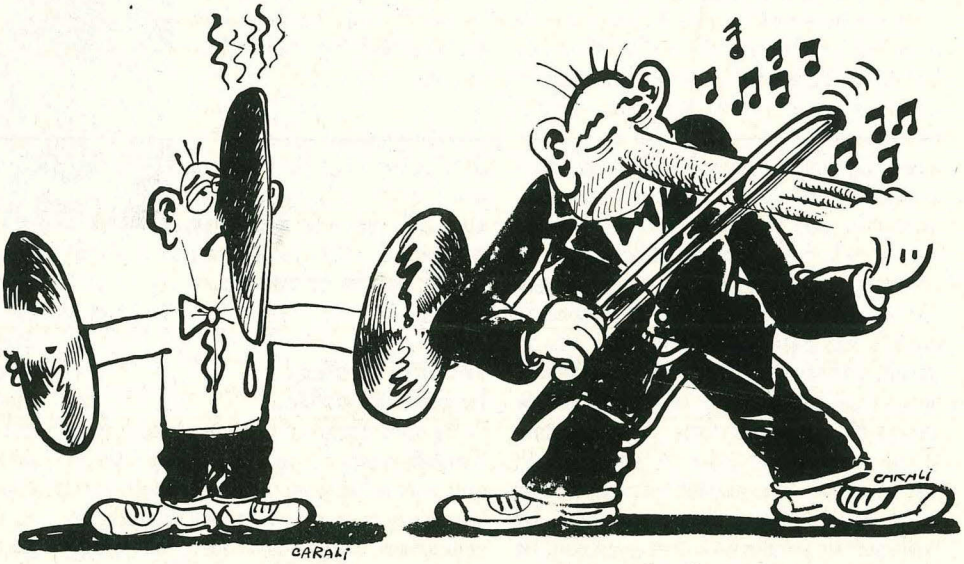
Alcide d'AVEN

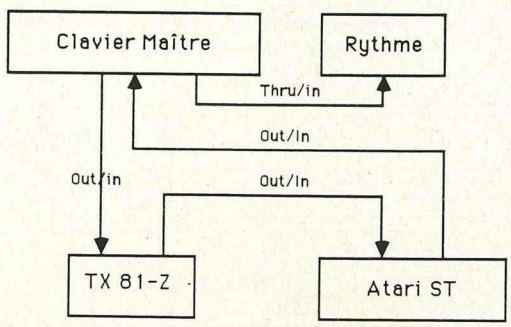
ROCK'N SCROLL

MELI-MELODIES

Il faut bien avouer que votre "home studio" a fort belle allure, le ST trônant fièrement à proximité de vos synthés et autres machines à sons. Mais - horreur ! - quel est cet assemblage de câbles à mi-chemin du nœud de vipères et de l'assiette de spaghetti ? Oh, ce ne sont que quelques patchs...

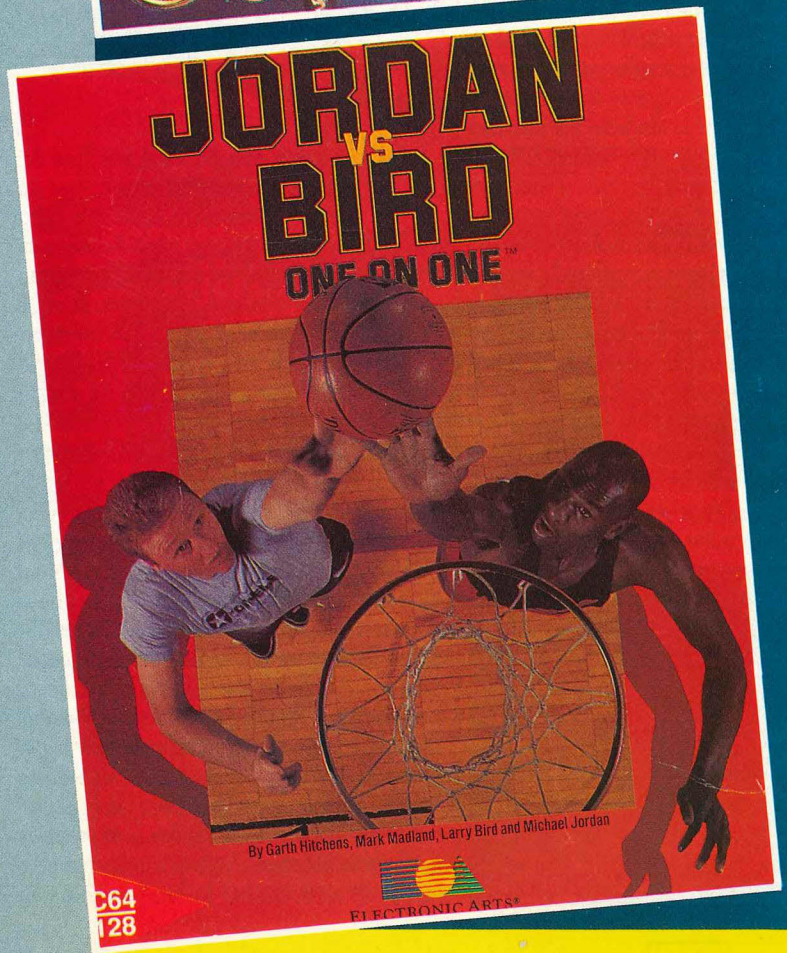
Vous l'aurez compris, tant qu'on s'en tient à la configuration minimale (un synthé plus un ST), les choses se passent correctement. Problème, pour peu qu'on soit vraiment mordu et confortablement équipé, c'est la catastrophe : les câbles se promènent et l'on ne sait plus vraiment quoi brancher où, d'autant que les connections MIDI permettant de réaliser de grandes mais nombreuses choses, on se retrouve très vite obligé de brancher et débrancher sans cesse ses instruments. L'interface MIDI est un système de communication universel, la configuration des branchements devrait donc l'être aussi. Hélas, les échanges de données devant se faire dans tous les sens, ce n'est pas toujours le cas. Prenons un cas précis : vous disposez d'un synthé, par exemple un Roland JX 3P. Vous êtes également équipé d'un autre synthé, en rack cette fois-ci (sans clavier donc). Allez, puisque nous le connaissons bien maintenant, je vous mets un Yamaha TX 81-Z et pour faire bonne mesure, une boîte à rythmes (synthétiseur destiné à reproduire les sons de percussions) d'une marque X ou Y, peu importe pourvu qu'elle soit douce ! euh... qu'elle soit MIDI ! L'exemple est assez intéressant puisqu'il va nous permettre de comprendre l'utilité de la prise Thru. Le jeu va maintenant consister à tout brancher de façon cohérente, sans oublier un élément de taille : l'ordinateur équipé de prises MIDI, dans cet exemple un Atari ST. En fait, la réel complexité de tout branchement doit son origine au fait que l'Atari peut être employé de différentes façons et avec plusieurs applications : un éditeur de sons pour le JX 3P, un second éditeur pour le TX et bien entendu un séquenceur (nous avons pris ici le Pro 24 mais tout programme du même type, tel EZ track, Alchemie ou Notator, aurait pu convenir). Bien entendu, toutes ces applications ne seront pas utilisées simultanément mais il serait appréciable de ne pas être obligé de jongler avec les câbles. La technologie est destinée à nous simplifier la vie, pas à nous la compliquer ! Deux cerveaux vont se partager le commandement de cette armée de machines électroniques. Le JX 3P, qui fait office de clavier maître, "commandera" le TX 81-Z (au moyen des codes Note On/ Note Off) tandis que l'Atari, lui, enverra ses données à toutes les machines et en recevra également, suivant l'application en cours. Par exemple, l'éditeur de sons pour JX 3P nécessite que le Out du ST soit dans le In du JX 3P et le In du ST dans le Out du JX 3P, idem en ce qui concerne le TX 81-Z. Le Pro 24, lui, devra également être capable de recevoir les codes Note On/Note Off à l'enregistrement et aussi de les restituer lorsqu'il joue. Bref, là aussi, Midi In et Midi Out vont devoir se croiser. Restons calme, la prise Thru va nous permettre de nous en sortir sans trop de casse. Certes, ce n'est plus un secret pour personne, il n'y a pas de Thru sur l'Atari par raison d'économie. Heureusement, cette absence n'est que physique, puisque la plupart des logiciels Midi permettent de basculer sa sortie Out en sortie Thru. Les instruments Midi, eux, en sont équipés. Le schéma sera donc le suivant : en tête, le JX 3P. De cet appareil partent les codes vers le TX. Chaque machine disposant de son propre canal Midi, le clavier du JX 3P déclenchera, soit ses propres sons, soit ceux du TX. Idem dans le cas d'un enregistrement avec Pro 24 : en fonction du numéro de canal assigné à la piste "on record", l'instrument approprié recevra les codes qui lui sont destinés. Dans le même temps, la boîte à rythmes sera connectée au Thru du Roland. Dès lors, l'horloge du Pro 24 commandant le tout, le rythme sera synchro et la BàR se déclenchera au bon moment. Enfin, le Thru du TX partira vers le In du ST et le Out de ST (en mode Thru) repartira dans le In du JX 3P, bouclant la boucle. Alors, la prise Thru est-elle un miracle de complexité ? Pas du tout : en fait, cette prise renvoie les données, après les avoir repiquées sur le In (sans aucune modification).

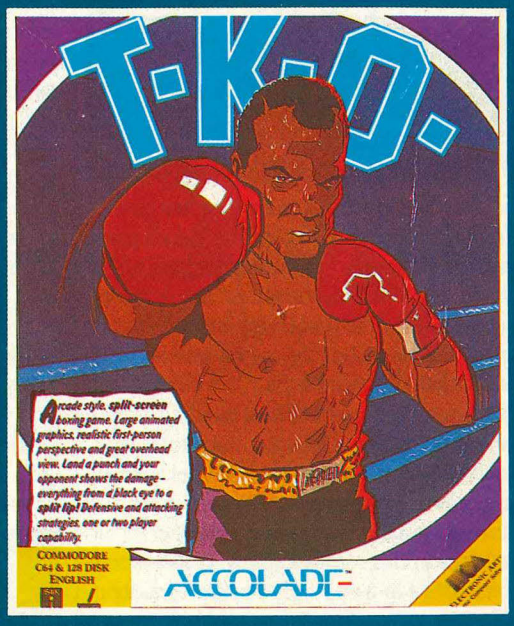




C.B.

LES Softs DU MOIS

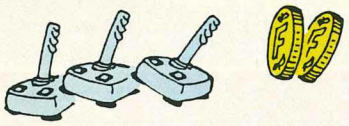




Plus de 300 F | Entre 200 et 300 F | Entre 100 et 200 F | Moins de 100 F

Excellent | Bon | Moyen | Médiocre | Horreur absolue

MAD SHOW



...pas facho !

Sur votre petite lucarne, l'aspicrine de TV 13 vous annonce la prochaine émission. Elle a juste eu le temps de dire "Mad Show" avant de se faire boulotter par l'orchidorak carnivore apprivoisée, une plante d'appartement qui meublait son décor. Le deuxième écran apparait alors. Vous êtes juste sur la gauche. Oui, c'est vous le candidat (heureux ?), attaché sur le fauteuil, qui allez participer aux quatres épreuves de ce chaud

Show : le *Mad Space*, épreuve de duel à l'épée laser sur un astéroïde entouré de ptérodactyles affamés ; le *Mad Machine* où, à l'aide d'un bouclier, vous allez devoir assommer les différents robots qui entrent dans la pièce tout en évitant les rayons lasers, les tirs d'arbalète, les missiles; le *Mad Virus*, qui se déroule sur un tapis roulant et où il faut détruire le "cervax" sans se faire bouffer par les virus, tout en courant dans le bon sens ; et le moins bon des quatre jeux : le *Mad Tunnel*, où, sur votre motorbug, vous balancez des scies circulaires et des torpilles, dans le style Room Ten, contre le type ("ça", un type ?) du fond. Ajoutez un semblant de compétition avec une loterie, et vous obtiendrez un cocktail, somme toute assez plaisant, de petits divertissements d'arcade qui valent surtout pour la qualité d'humour destroy très freak des décors et des personnages annexes. (Le "ato" guttural et japonais du combat à l'épée est lui aussi assez tordant). Tout ceci donne une réalisation très sympathique, même si le programme, du point de vue longévité, semble un peu court. Dites, Silmarils, vous nous les faites un peu plus copieux les softs ?

Disquette Silmarils pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, adaptation prévue sur PC.

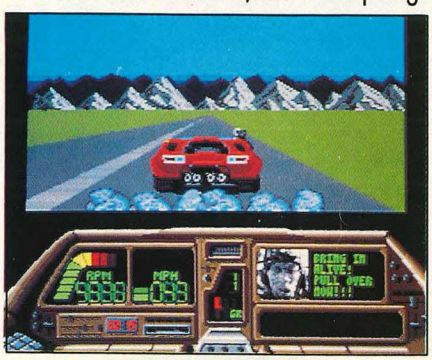
Alain Venture

TECHNO COP

A mort les truands !

Vous incarnez un jeune policier des temps futurs. Vos supérieurs ont mis à votre disposition une VMAX. Cette voiture ultra-moderne possède un armement sophistiqué et un ordinateur de bord directement relié au fichier central de la police. A votre poignet, vous avez une montre-bracelet radar qui vous permet de repérer les suspects. Votre arme de service n'est autre qu'un magnum qui peut lancer un filet ou tirer des balles qui font littéralement exploser vos adversaires. Mettez un chat dans un mixeur, ça fera le même effet : un vrai délire ! Tout d'abord, il vous faudra vous rendre sur les lieux des différents crimes. Votre VMAX est là pour ça et son armement vous sera très utile pour arriver à bon port face aux voitures, motos et aux camions qui essaieront de vous envoyer dans le décor. Et boum, un coup de bazooka et la voiture qui vous taquinait du pare-choc explose !

Soudain, votre ordinateur vous signale que vous êtes arrivé. Vous vous garez et c'est le début de l'affrontement, arme au poing.



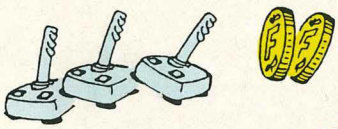
Mais attention aux balles perdues qui pourraient tuer les mémés et les gosses. Il vous faudra alors pénétrer dans un vieil immeuble plein de loubards pour capturer le criminel mort ou vif, selon les instructions de votre Q.G.

L'animation des deux parties est très fluide, surtout celle où vous conduisez la VMAX, digne de la version de café d'*Out Run*. L'impression de vitesse est bien rendue, les graphismes et la musique (plus ou moins sophistiqués) sont corrects. Un bon point pour Gremlin, moi en tout cas j'en redemande !

Disquette Gremlin pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, PC et compatibles et Commodore 64/128.

Le vengeur masqué

ROBOCOP



Comme dans le film

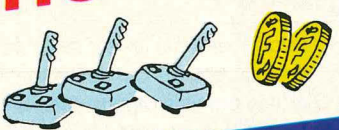
Mi homme, mi machine, voilà l'une des plus efficaces machines à tuer de Detroit. C'est dans cette ville qu'a été abattu l'agent Murphy, aussi Robocop a-t-il décidé de le venger en éliminant le gang responsable. Pour se faire, l'étrange robot au corps de titane et à l'esprit totalement reprogrammé va devoir démanteler un réseau de drogue, libérer des otages et bien sûr abattre une bonne partie des voyous. Ainsi, c'est au cours de neuf étapes différentes qu'il montrera sa force de machine, renforcée par son intelligence humaine. Neuf étapes, donc neuf niveaux de jeu de difficulté croissante, dont les buts vont varier. Typique jeu d'arcade tout d'abord, avec une scène de poursuite armée dans une rue. Pour ces scènes, Robocop dispose d'une arme et de quatre minutes pour passer au tableau suivant. Au cours de sa progression, il trouvera un ravitaillement d'armes et de nourriture, très utile pour poursuivre la mission. D'autres types de scènes s'enchaîneront comme, par exemple, la libération d'une otage, où le tir de précision sera plus que jamais nécessaire puisqu'il faudra abattre le bandit sans toucher la femme. Robocop

est donc un jeu d'arcade assez varié mais pas très difficile pendant les premiers niveaux. Sur CPC, les couleurs y sont plus nettes que sur C64, ce qui rend le jeu un peu moins fouillis, en outre, sur Amstrad, il sera possible au joueur de choisir d'utiliser son joystick ou de redéfinir des touches du clavier. Les animations et le scrolling sont de bonne facture, les indicateurs d'armes, de temps et d'énergie sont très clairs (sur CPC) et la musique est géniale (sur C64).
Un excellent passe-temps, donc, grâce à ce jeu tout droit issu du film du même nom.

Disquettes Ocean pour Commodore 64 et Amstrad CPC.

Laurence

POWERPLAY HOCKEY



Kremlin ou Maison Blanche ?

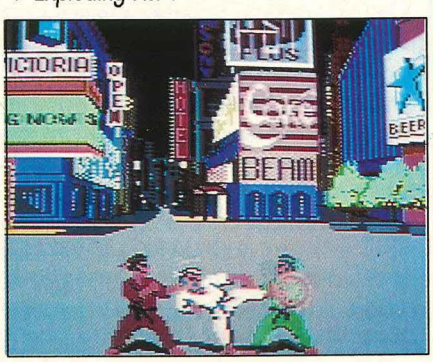
Vous souvenez-vous du dernier match de hockey sur glace, disputé en 1980 pour la médaille d'or des jeux olympiques ? Bien sûr ! Car il s'agissait d'une rencontre peu banale, pensez donc : U.S.A contre U.R.S.S... Eh oui ! Même au hockey, les rencontres des deux grands font la une... A l'heure où la mode est aux fréquents entretiens entre Gorbi et Georges, Electronic Arts se propose de retransmettre le fameux match de 1980. Enfin, "retransmettre" n'est pas le bon terme, mieux vaut employer "rejouer" ce super match.

Seul contre votre computer ou contre un autre joueur, vous incarnerez au choix un joueur rouge (russe, ça va de soi...) ou un bleu (américain). Au début, si vous vous sentez un peu trop faible, vous allez pouvoir jouer dans la catégorie "junior", afin de vous initier aux différents coups, puis passer au stade supérieur "minor" pour vous perfectionner davantage et, lorsque vous serez super-doué, vous irez chatouiller les équipes olympiques. En outre, vous aurez la possibilité d'opter pour un jeu à un contre un (plus les deux goals) ou bien à cinq contre cinq. Il ne vous restera plus qu'à déterminer la durée de chacune des manches et... à jouer. Là, il y a de fortes chances que vous soyez vite, très vite captivé par ce jeu. En effet, sa réalisation est excellente, tant en ce qui concerne les graphismes que l'animation sonore. Super aussi, l'animation des joueurs : on a vraiment l'impression d'être sur la glace. C'est le type même du jeu qui ne donne pas seulement envie de jouer mais qui vous contamine avec le virus du hockey. Résultat : vous passez tous vos temps libres à la patinoire et dès qu'elle ferme, vous branchez le C64 et vous chargez Powerplay Hockey !
Ce soft, par sa convivialité et sa brillante réalisation, est donc un excellent logiciel de simulation sportive : à posséder absolument pour se marrer entre copains et même pour jouer tout seul.

Disquette Electronic Arts pour C64 (avec un poster de Gorbi !).

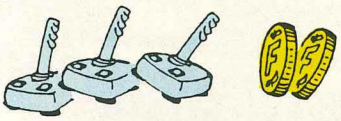
Laurence

▲ *Powerplay Hockey*



▼ *Exploding Fist +*

EXPLODING FIST+



Fatigant pour le joystick

Bangkok, Hong-Kong ou Tokyo ? Qu'importe, tout ce dont on peut être sûr, c'est que ça se passe en Asie car il n'y a que là où l'on trouve de véritables combats de karaté dans la rue. Du combat de coqs à celui des mangoustes contre des serpents, (sujets encore inexploités par les éditeurs de soft, étonnant...), chaque fête, chaque manifestation est une bonne occasion pour faire voler les coups, gicler le sang dans le plus pur respect des traditions. Sur la plus haute marche de ce hit, le karaté connaît une renommée internationale et c'est par dizaines que l'on peut aujourd'hui le rencontrer sur micros. De bon softs de karaté, il est vrai, mais aussi de moins bons. Et dans cette collection, voici Exploding Fist +, un logiciel signé Firebird. Le décor est celui que l'on rencontre le soir dans les rues chaudes des grandes capitales asiatiques : enseignes multicolores, néons publicitaires, et au beau milieu de cet univers de lumières, trois combattants, trois karatékas vont livrer de terribles combats. Un seul tableau, mais dix niveaux de difficulté croissante sont au programme. En outre, tous les deux niveaux, un tableau de bonus apparaîtra. Le joueur, pour parvenir à gagner un maximum de points devra, en lançant des couteaux, empêcher les ninjas qui sautent au dessus des murs de parvenir jusqu'à lui. Rien de bien exceptionnel dans ce jeu mais un bon exercice au joystick (qui répond plutôt bien). Les combattants sont assez grands, les couleurs nombreuses et variées, le tout en plein écran. Outre ces différents points, il faut noter la souplesse et la rapidité des combats. Exploding Fist + est donc un soft tout à fait classique dans le genre, à posséder si l'on n'a pas encore de karaté sur C64.

Disquette Firebird pour C64. Existe aussi sur Atari ST.

Laurence

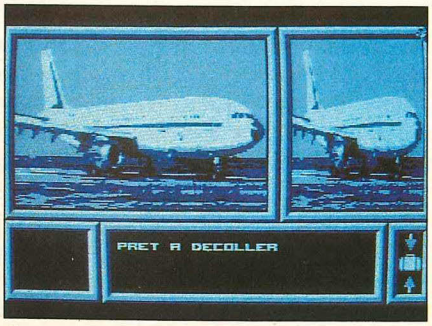
A 320

Y a-t'il un pilote dans l'avion ?

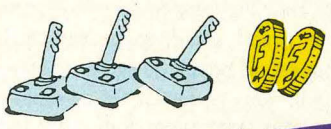
Bien sûr, puisque c'est vous ! Vous vous êtes levé matinal, croissant frais, guillerets dispo et vous êtes parti vers l'aéroport comme tous les jours. Après avoir pris connaissance de la météo et être passé au bureau de la compagnie, vous avez gagné les pistes. Cette première partie de A320 est sympathiquement jouable avec des dessins digitalisés convenables pour l'Amstrad, et une excellente ergonomie. On se dit alors qu'on va assister à une aventure classique pleine de dessins digit style *Pharaon*. Pas du tout mon Loulou ! D'un seul coup d'un seul, l'écran se change en tableau de bord et vous voilà embarqué sur une simulation de vol avec demande de cap, altitude, pilotage automatique, radio FM et tous les indicateurs à surveiller. Chouette, pensez vous en français et en vous-même car vous parlez bien les langues étrangères alors que - c'est bien là le hic - vous heurtez un hélico et que le jeu fait reset ! Oui, je dis bien r-e-s-e-t ! Tout est à refaire, on se relève : croissant réchauffé et, râlant fatigué, on repart, sans sauvegarde, pour se retaper un reset quelques minutes après ! Voici un soft avec toutes les qualités pour faire un excellent jeu d'aventure et de simulation (paraît qu'il y a même un détournement terroriste et que l'aventure repart de plus belle...) et qui finit par vous laisser coincé et frustré . Soit vous relever le défi car la difficulté vous stimule, soit vous pensez comme moi que la Compagnie Gâchis Airways a vraiment des hôtesses mal rasées !

Disquette Loriciels pour Amstrad CPC. Autres versions à venir.

Aventurman



SKYX



La réplique du jeu de café

Quand on est cloué chez soi, sans mob, sans troquet à moins de 15 bornes et que l'on s'emm... à mourir, il y a trois solutions : jouer au Scrabble (tout seul c'est pas terrible, et à part le mot Skyx, pas évident de trouver de quoi faire des points...), lire *La Critique de la Raison Pure* de Kant

(chacun ses goûts...) ou bien jouer à Skyx : en voilà une solution qu'elle est bonne... Vous vous demandez bien ce qui se cache derrière ce nom barbare ? Eh bien, Skyx n'est autre qu'une réplique du jeu de café *Super Qix*., qui consiste à délimiter des parcelles de tableaux à l'aide du déplacement d'un petit personnage. Un jeu très facile à comprendre mais qui nécessitera pas mal de temps d'apprentissage ainsi qu'une parfaite stratégie, avant de découvrir tous les superbes tableaux (une vingtaine). Dès que votre personnage aura reconstitué plus de 75 % du tableau, vous verrez apparaître l'image complète, puis vous passerez au tableau suivant en ayant la possibilité de sélectionner un autre personnage. Au nombre de quatre, ils possèdent chacun un atout différent (épée, boomerang, bouclier ou rapidité) qui pourra se voir renforcé par des bonus. Pour tisser une trame, un petit scénario a été inventé : il s'agit de redonner la paix au royaume de Belda en libérant la belle prisonnière. Le personnage devra donc se frayer un chemin en évitant les disciples du Malin : sorcières, fantômes, feux follets, etc. Plus le joueur progressera dans le jeu, plus les ennemis seront nombreux. Pas moins de douze sprites simultanément à l'écran en fin de partie : une belle performance pour un programme écrit spécialement pour le CPC. Ce n'est certes pas la seule car il faut bien avouer que ce jeu, au demeurant fort simple dans son principe, a visiblement été conçu par des gens qui maîtrisent parfaitement la machine. Jugez plutôt : écran vertical, 16 couleurs simultanées, musique, animations très rapides... Du beau boulot, messieurs Dubois, Jourdan et Quentin. Alors ? Eh bien courez l'acheter, c'est un bon petit jeu.

Disquette Legend SoFtware pour CPC.

Laurence

GUARDIC

Question de réglages

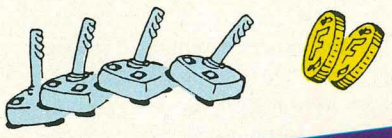
Un vaisseau spatial qui tire sur des envahisseurs tombant du haut de l'écran... C'est d'une banalité repoussante, isn't it ? Guardic enrichit pourtant le thème : l'espace est un labyrinthe d'écrans successifs, et varie selon chacun de vos choix de directions ; à chaque écran, et avant chaque vague d'assaut, vous pouvez effectuer des réglages sur votre vaisseau, en dépensant des points d'énergie. Vous pouvez ainsi améliorer sa vitesse, doser la largeur de son tir, et lui communiquer des effets divers. Coûteux, mais indispensable pour passer à l'écran suivant.

A part ça, rien à dire. Les envahisseurs sont d'un graphisme vieillot, le décor évoque un Arkanoïd dont on ne pourrait pas détruire les briques. Enfin, la vitesse de jeu est impressionnante, trop même, puisqu'il est presque impossible de faire durer une partie plus de cinq minutes. Pour tout dire, le dosage des difficultés nous a semblé hasardeux. Un jeu en tout cas trop banal et trop aléatoirement difficile pour qu'on s'y attarde vraiment...

Cartouche Compile pour MSX1.

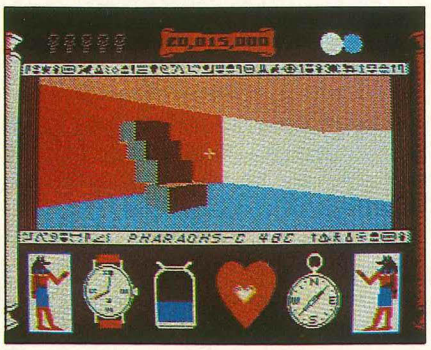
J.-M.M.

TOTAL ECLIPSE



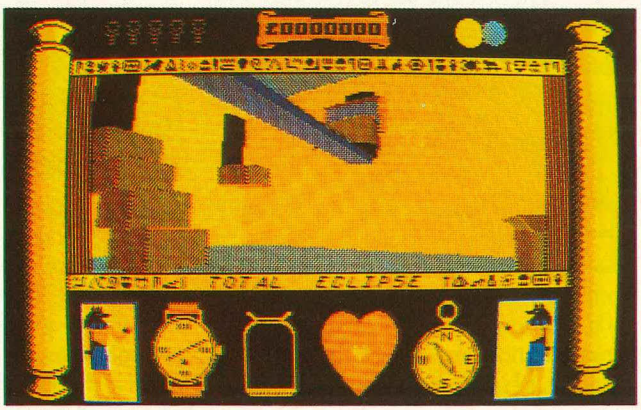
Le mystère des pyramides

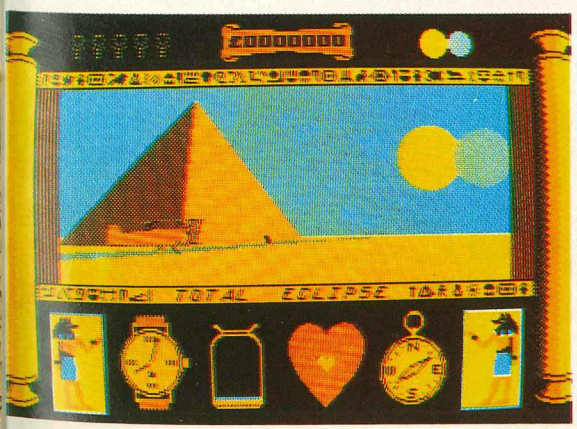
Que diriez-vous d'un petit voyage en Égypte ? Le soleil brûlant, le sable blond à perte de vue et, en option, une visite guidée des merveilleuses pyramides de Gizeh : bien sûr vous accepteriez sans hésiter... Et si, maintenant, vous étiez obligé de pénétrer à l'intérieur de la pyramide où repose la momie de l'un des plus grands pharaons de l'histoire égyptienne, sans plan ni guide ? Il est évident que vous refuseriez... vu la complexité des labyrinthes. Pourtant, Incentive vous y fait pénétrer grâce à un logiciel du même tonneau que son prédecesseur : *Driller* et votre cœur va palpiter tout autant que si vous étiez véritablement le premier explorateur de ces prestigieuses sépultures. En effet, ce jeu de labyrinthes sait créer, grâce à des décors très dépouillés (mais tout à fait superbes sur CPC) et des sons un peu angoissants, un véritable suspense. Vous suivrez le chemin, guidé par vos yeux, tenterez de vous orienter en surveillant régulièrement la boussole, rechargerez votre énergie (symbolisée par le liquide bleu à l'intérieur



d'une fiole) en vous approchant des réserves situées dans certaines salles de la pyramide. Mais ce n'est pas tout, il vous faudra aussi capitaliser des points qui vous seront attribués chaque fois que vous découvrirez des pierres précieuses ainsi que des silhouettes humaines. Escaliers, passerelles, issues condamnées (qui parfois s'ouvriront lorsque vous utiliserez votre arme à feu) : voilà de quoi vous occuper pendant de longues soirées, mais attention, soyez assez rapide pour terminer le parcours avant que l'éclipse ne soit totale (observez bien la montre en bas de l'écran).

Total Eclipse est donc un labyrinthe brillamment réalisé, en tenant véritablement compte de l'architecture propre aux sites, en exploi-



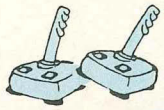


tant au mieux les capacités graphiques du CPC. Comme dans Driller, les animations sont presque inexistantes, mais ce type de jeu se prête tout à fait à cette absence. Le nec plus ultra de ce logiciel est sans conteste la 3 D parfaitement maîtrisée. Sans doute pas à recommander aux fans de shoot'em up, Total Eclipse devrait faire un tabac chez les passionnés de jeux de longue haleine : il mérite ses quatre joysticks...

Disquette Incentive pour CPC, adaptation prévue pour C64, ST et Amiga.

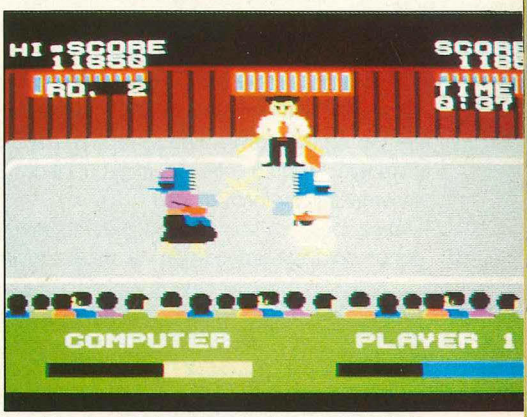
Laurence

KENDO



Sabre à la japonaise

Le Kendo est un art martial pratiqué à l'aide de bâtons ou de sabres ; il s'agit donc d'un sport extrêmement violent, mais les adeptes sont heureusement bien protégés. Ce jeu vous propose de connaître les joies de ce sport japonais déjà ancien.



Vous voyez votre joueur de profil, de même que votre adversaire, au choix informatisé ou en chair et en os. Le graphisme du jeu, par conséquent, est assez simple, mais il est réussi et attachant. De plus, allié à une animation de bonne qualité, ce soft est d'une grande clarté. En effet, on peut facilement distinguer les coups et s'améliorer devient donc assez aisé. Quatre coups d'attaque existent, et il y a encore trois possibilités de défense. Les combattants annoncent leurs coups par un mot inscrit dans une bulle façon bande dessinée, hélas en japonais. Le rythme du jeu s'en trouve légèrement ralenti, mais la simulation gagne en cohérence et le joueur, finalement, s'habitue à cette particularité.

Comme tant d'autres simulations de sports de combats, il est bon de s'exercer pour trouver des combinaisons meurtrières ou des parades efficaces, car l'ordinateur vous mène la vie dure et le vaincre exige beaucoup de patience. Signalons encore une mélodie agréable, un bruit des coups réaliste et une bonne dose d'humour ; un bon soft.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

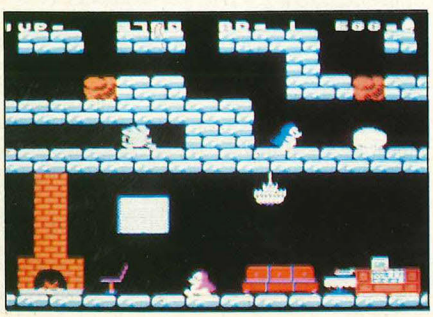
L.M.

PENGUIN LAND

Qui casse un œuf perd une vie

Même dans les étendues glacées du Grand Nord, l'amour doit continuellement livrer des combats acharnés avec les sbires du Mal. Vous, un beau et brave pingouin de bonne famille, devez amener des œufs (en évitant de les casser) depuis votre igloo jusqu'à votre dulcinée qui vit dans un terrier très profond.
Méfiez-vous : ce scénario, sans doute conçu par un balayeur japonais en vacances, cache

un jeu pas si bête qu'il en a l'air (ce qui ne veut rien dire, j'admets). Tout d'abord, si l'aspect de ce soft fait penser à un vague remake des jeux d'échelles classiques, il n'en est rien ; car à chaque tableau se posent quelques petits problèmes qui nécessitent une réflexion allant croissante. Et tout le génie de ce programme est d'avoir une certaine richesse en même temps



qu'une simplicité désarmante. En effet, ce soft permet de pousser un objet (œuf, rocher) et de creuser. C'est tout. A ceci s'ajoutent quelques montres désirant briser votre œuf, ainsi que des bonus. Sans oublier que votre œuf ne supporte pas une chute trop lourde, créant ainsi des difficultés supplémentaires.
Ce soft pourrait aisément exister sur ZX 81 sans perdre le principal ; mais comme il dispose en plus d'un graphisme beau et attachant, d'une animation très précise ainsi qu'hilarante et d'une musique très agréable, ce jeu peut être considéré comme un bijou à consommer lentement ; un soft sans grande ambition, mais qui atteint son but à la perfection.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.

WOODY POCO

Un univers bien séduisant

Élément représentatif de la mode actuelle des jeux japonais mélangeant adresse, aventure et rôle, Woody Poco est un soft adorable. Vous dirigez une sorte d'humanoïde coloré, sans doute issu de l'union d'un balai et d'un oursin, à travers divers paysages très charmants mais hélas peuplés d'ennemis.

Dans un jeu de ce type, appelé " jeu de rôle en temps réel", le temps joue effectivement un rôle capital, car la lumière dépend de la position du soleil, donc de l'heure. Le jeu est ainsi plus ou moins éclairé, selon l'heure. C'est superbe, car la palette du MSX2 est bien utilisée. Les décors sont eux-mêmes également remarquables. On y trouve des trappes, des passages secrets et surtout des maisons, où logent des personnages qui vous divulgueront des renseignements ou qui tenteront de vous vendre quelques objets. Si la fonction de certains de ces objets est évidente (nourriture, sac à dos), la découverte de l'utilité des objets est un des plaisirs qu'offre le jeu, qui, dans ce domaine-là, est d'une richesse à faire pleurer un dictateur.
Le joueur découvre ainsi un univers très vaste ; à chaque partie, il trouve du nouveau, quelque chose qui lui avait échappé. Mais une grande qualité de ce jeu est que le joueur, au fil des parties, commence à aimer faire vivre son personnage, à l'apparence plutôt débile. Il prend soin de lui, lui achète des objets ou le

nourrit ; et quand le game over retentit, on ressent une énorme déception. Ceci est dû à un certain "réalisme" du jeu. Par exemple, lorsque la nuit tombe, le personnage peut aller à une sorte d'hôtel y louer une chambre. Puis, on peut voir le héros se traîner péniblement jusqu'à son lit et s'y glisser, regrettant sa solitude dans ce grand lit (heureusement pour le joueur, car vu le look démentiel du héros, on pourrait craindre pour les filles de la région).
Woody Poco est un jeu à la fois captivant et reposant ; rien de tel après un fuck 'em up corsé que de charger une sauvegarde de la partie, de jouer quelques instants, l'esprit bercé par la musique originale et bonne, la dernière qualité de ce grand soft.

Cartouche mégarom DB-Soft pour MSX2.

L.M.

AFRICAN RAIDERS-01

TUNIS

GHADAMES

IN SALAH

OUALLENE

EZZANE

GUEROU

DAKAR

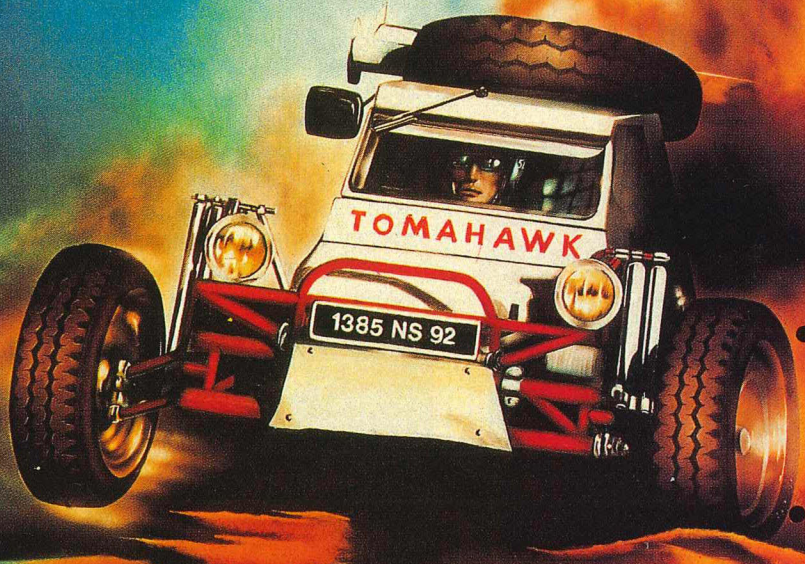
AGADEZ

TOMBOUCTOU

NIAMEY

BAMAKO

OUAGADOUGOU



Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

TOMAHAWK

THE ARCHON COLLECTION

Le bestiaire informatique

Electronic Arts a tenté, avec The Archon Collection, de créer deux nouveaux jeux de stratégie dont l'originalité est d'introduire des notions de réserves d'énergie, totalement étrangères aux autres productions du genre (échecs, dames). Le scénario dans lequel s'opposent les forces du Bien à celles du Mal reste assez classique en reprenant les traditionnels magiciens, sorciers, phœnix et walkiries. Au menu : deux

jeux. Le premier, Archon, est construit sur un échiquier avec des pièces dont les possibilités de déplacement sont régies comme celle des divers éléments des échecs. Lorsqu'un disciple du Bien rencontre sur une même case un représentant du Mal, il provoque un combat qui se solde par la victoire du plus fort. Aussi il conviendra de ne pas déclencher de duel sans avoir mesuré les risques. Cette première partie du soft, sans doute la plus intéressante, plaira aux amateurs d'échecs débutants, quant à la seconde - qui met en scène les quatre éléments naturels (feu, terre, air et eau) -, elle devrait lasser plus rapidement. En ce qui concerne la qualité de la réalisation, autant dire qu'elle est

médiocre et n'exploite pas à fond les capacités du CPC. L'ensemble n'a rien d'un jeu récent et ressemble un peu trop à un soft pour Spectrum... Étonnant lorsqu'on connaît les superbes produits auxquels nous ont habitué les programmeurs de chez Electronic Arts, notamment leur fameux *Chess Master 2000*. Pas franchement géniale, cette nouvelle collection...

Cassette Electronic Arts pour CPC. Existe aussi sur C64 et Amiga.

Laurence

AFTER BURNER

CPC meilleur que ST !

Tout le monde l'attendait sans trop y croire, curieux de voir ce qu'allait donner sur micro la conversion du grand, du géant After Burner.

Après une réalisation très réussie sur la console Sega, on pouvait espérer un résultat correct

sur ST. En revanche, il semblait fort probable que le passage sur 8 bits allait vraiment faire souffrir cet exceptionnel combat aérien. Erreur, c'est bel et bien sur CPC qu'After Burner ressemble le plus à ... After burner. Si, si ! Inutile d'épiloguer sur la version ST car elle est loin des prouesses techniques auxquelles on est désormais habitué sur cette bécane. Revenons plutôt à l'adaptation réalisée pour CPC. Couleurs vives, ennemis nombreux, tableaux assez faciles à enchaîner, animations plus que correctes : voilà résumés les atouts de ce jeu. Hélas, il est un peu frustrant de devoir lever le pied toutes les trois minutes (comprenez : lâcher le joystick...) pour permettre de faire un nouvel accès disque. Pour cette bataille que vous allez mener seul face à de très nombreux ennemis, vous allez bénéficier de six avions puissamment armés. Ils se déplaceront à gauche; à droite, vers le haut, vers le bas, tout en piquant ou en relevant le nez. Bref, autant dire qu'ils seront hyper-maniables et qu'ils voleront plus vite et plus élégamment qu'un fer à repasser (ne vous marrez pas, on a déjà vu des softs aussi patauds que cet appareil). En cours de partie, un avion-citerne (pas si terne que ça ...) viendra vous réapprovisionner en carburant ainsi qu'en armement. En outre, vous obtiendrez parfois des avions supplémentaires, mais seulement si vous avez été un

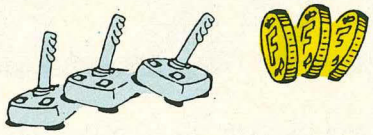
brillant pilote. After Burner sur CPC possède donc tous les ingrédients d'un excellent jeu d'arcade, tous ou presque ... Car il serait facile de dire que c'est parfait en omettant de parler de la musique. D'ailleurs, peut-on nommer ce bruit "musique" ou même "animation sonore" ?

Cela fait plus penser à un stand de tirs à la carabine dans une fête forraine qu'à une terrible attaque aérienne ... Enfin, en coupant le son, cette question sera vite résolue et vous pourrez ainsi vous défoncer sur les avions ennemis. Alors, tous à vos postes de pilotage et bonne chance à bord de ce bon jeu !

Disquette Activision pour CPC. Existe aussi sur C64, Spectrum, MSX, ST et Amiga.

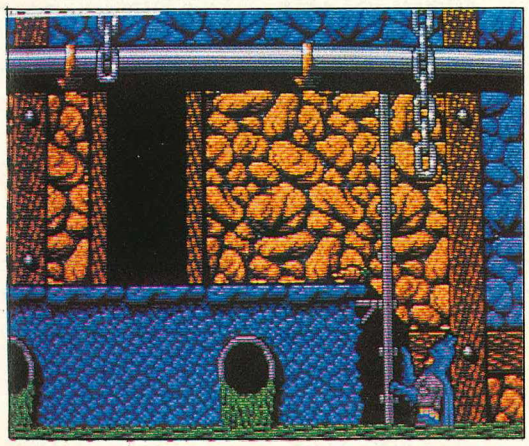
Laurence

BATMAN



Nom d'une disquette !

Une aventure hyper bien animée, c'est rare. Un soft parfaitement réalisé, tant sur 8 bits que sur 16, ça relève de l'exploit... Et lorsque ce cocktail de qualités se retrouve sur un même logiciel, alors là avouez que c'est à peine croyable... Et pourtant, ça existe, la preuve : Batman débarque sur 16 bits. Devant une telle réalisation, l'équipe de Micro News a craqué et n'a pas pu s'empêcher de le tester à nouveau sur ST. Avec ce superbe jeu, Ocean permet aux joueurs de se plonger entièrement dans une véritable aventure, avec des personnages animés, des graphismes hauts en couleurs et un suspense vraiment très présent. Vous rencontrerez parfois des objets qui peuvent s'avérer utiles pour sortir Batman de dangereuses situations : vous découvrirez par exemple que l'insigne de police peut vous servir... Mais stop, inutile de s'étendre en explications, le mieux est de se précipiter chez son revendeur pour lui



acheter Batman... et en plus vous aurez deux aventures dans la même boîte !

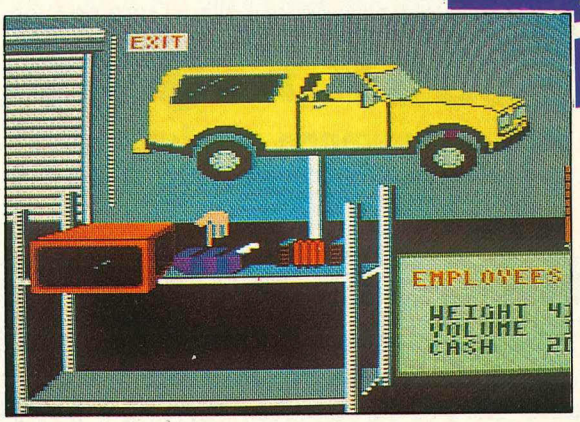
Disquette Ocean pour ST. Existe aussi sur Spectrum, CPC, C64 et Amiga.

Laurence

4 X 4 OFF ROAD RACING

Le podium ou la mort

La vallée de la mort, les glaces du Michigan, un désert de rocailles ou les vases de Georgie, un joli programme pour un fan d'aventure. Surtout lorsque la traversée de ces zones dangereuses se fait à bord d'un 4 x 4 ...

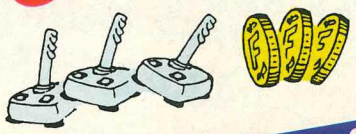


Mais pas n'importe quel 4 x 4 : vous allez pouvoir choisir parmi quatre types de véhicules tout-terrain celui qui vous conviendra le mieux. Mais, avant de prendre le départ de ce qui sera une course en enfer, ayez bien soin d'équiper votre pick-up en pneumatiques, carburant, batterie ou tout ce qui semble nécessaire à la réussite de votre course. Une fois sur la piste, ne quittez plus votre tableau de bord des yeux car c'est lui qui vous indiquera l'état de votre véhicule, votre position sur la grille de classement Rivières et lacs à traverser, cailloux et cactus à éviter, sol meuble, autres concurrents à dépasser, directions à choisir ... Dès que votre véhicule aura subi trop de dégâts pour poursuivre sa route, vous pourrez réparer (à condition toutefois de posséder les outils et pièces nécessaires) puis repartir (avec quelques places de retard...). 4 x 4 Off Road Racing est un logiciel fort intéressant quant à la préparation et à l'entretien du véhicule, hélas, sa réalisation est assez médiocre en ce qui concerne la partie course. En effet, l'animation est très lente, ce qui rend l'action peu présente et l'ensemble un peu trop lassant. Enfin, dans l'ensemble, disons que ce soft est plutôt médiocre : pas mauvais, mauvais, mais pas génial non plus ...

Cassette et disquette Epyx pour CPC. Egalement pour Spectrum.

Laurence.

CIRCUS GAMES

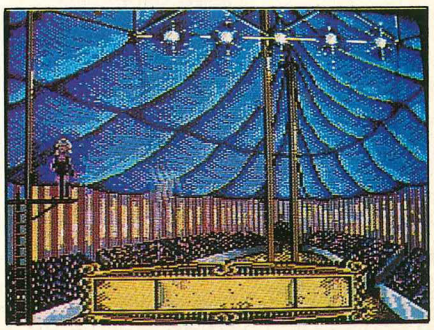


Acrobaties sans filet

Un plein écran, des couleurs assez variées, des valses de Strauss réorchestrées façon bastringue, telles sont les particularités de ce soft qui vous conduit dans le sympathique milieu du cirque. Quatre épreuves sont au programme de la représentation : le trapèze, la voltige à cheval, puis des exercices d'équilibre sur une corde raide avec saut périlleux, roue, poirier, etc, et enfin, si vous n'avez pas encore succombé, vous devrez faire une petite démonstration de domptage de tigres du Bengale. Voici donc un jeu assez original, correctement réalisé sur C64, auquel vous jouerez seul ou à deux, trois ou quatre.

Disquette Tynesoft pour C64. Existe également sur Amiga et ST.

Laurence



VOUS OFF SERVICE :

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur couleur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur couleur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 4 490 F

1040ST + moniteur couleur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur couleur haute résolution 7 180 F
1040ST + monit. mono haute résolution SM124 5 990 F

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on
➤ 990 F

Pistolet Interactif avec 3 supers jeux de tir	449 F
Lunettes 3D	290 F
Konix Speedking (manette)	149 F
Accélérateur	129 F

169 F
Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F
F-16 Fighter
Global Defense
Super Tennis
Transbot

219 F
Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F
Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy The Maze
Fantasy Zone II
Great Baseball
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Maze Hunter
Missile Defense 3D
Monopoly
Out Run
Penguin Land
Quartet
Rocky
Secret command
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F
Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F
After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

319 F
Captain Silver
Lord Of the Sword
Rambo III (Pistolet)

349 F
Keisenden

395 F
Miracle Warrior

LOGICIELS ATARI

R-Type	225 F
International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Pacmania	205 F
Purple Saturn Day	249 F
La Quête de l'Ois.	249 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Batman	205 F
Le Livre de la Jungle	239 F
Return of Genesis	160 F
ST Karaté	89 F
Teenage Queen	199 F
Jet	345 F
Falcon	299 F
Baal	199 F
Spitting Image	N.C.
Flying Shark	245 F
Dungeon Master	245 F
Bombuzal	215 F
Disquettes DF/DD Nashua Par 10	129 F

UTILITAIRES

Degas Elite (DAO)	225 F
Induction (SGBD)	1 290 F
Stad (DAO mono)	490 F
Spectrum 512 (DAO)	550 F

RE UN NOUVEAU LE DÉPÔT-VENTE !

Pour l'achat d'une machine récente (PC, ATARI ST, AMIGA ou MSX), nous reprenons votre ancien MSX en dépôt-vente.

Disquettes de grande marque - double face, double densité
135 TPI - 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

Amiga 500 + péritel **4 490 F**
+ démo + 4 jeux + 1 boîte de disquettes + 1 manette

Amiga 500 **7 290 F**
+ moniteur 1084 haute résolution + démo + 4 jeux + 1 boîte de disq. + 1 manette

Amiga 500 **8 950 F**
+ moniteur 1084
+ imprimante MPS 1230

Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	1 990 F
Imprimante MPS 1500 couleur	3 390 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 570 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS : VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante NMS 1432	2 490 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Manette Quick Joy 5 + compteur (Tir automatique, microswitch)	249 F
Tapis pour souris	45 F

AMIGA

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Battle Chess	289 F
Buggy Boy	259 F
California Games	225 F
Capone*	329 F
Defender of the Crown	259 F
Double Dragon	195 F
Dragon's Lair	410 F
Explora	370 F
Fernandez Must Die	prix NC
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Interceptor	280 F
Karate Kid II	230 F
La Quête de l'oiseau du temps	299 F
Leader Board Collection	259 F
Le Livre de la Jungle	245 F
Marble Madness	190 F
Nebulus	259 F
Obliterator	235 F
Operation Wolf	245 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Purple Saturn Day	249 F
Rocket Ranger	299 F
Sentinel	230 F
Starglider II	259 F
Sword of Sodan	319 F
Test Drive	305 F
Thunderblade	255 F
Thundercats	239 F
Les 3 Stooges	295 F
Tetris	190 F
Vampire Empire	210 F
Xenon	225 F
Zoom	250 F
944 Turbo Cup	249 F

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	900 F
Package bureautique (Maxiplan, Superbase, ProWrite)	2 990 F

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

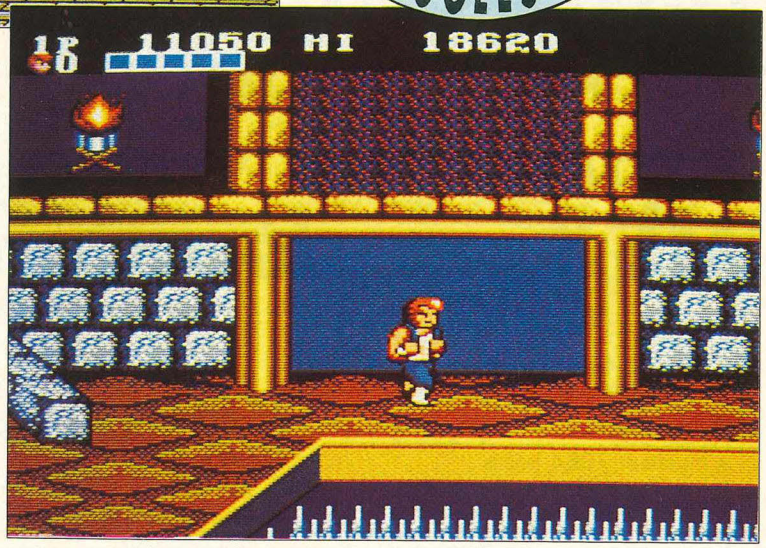
Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

DOUBLE DRAGON

TOP du mois CONSOLES

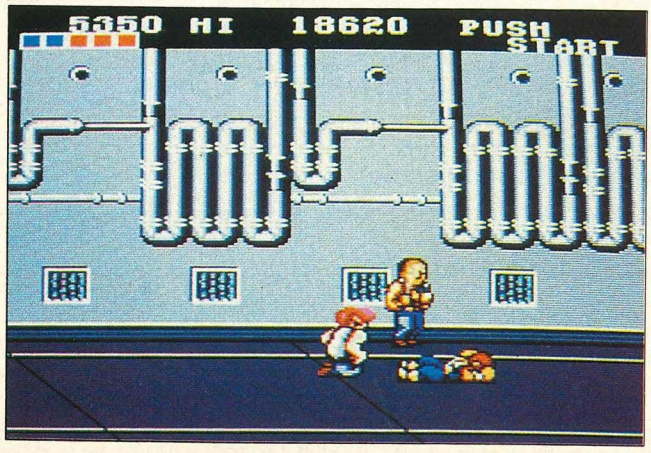
Yahouuu, encore un Top du mois sur Sega ! 1988 était l'année du Dragon, et il serait facile de dire que cette adaptation sur console crache le feu. Pas la peine de faire des bonds, attendez plutôt d'avoir la cartouche.

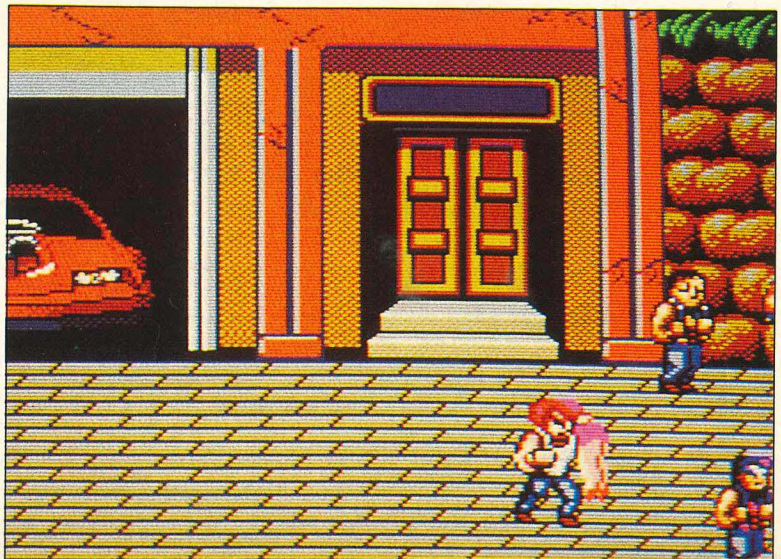
Comment ? Qu'est-ce, qu'entends-je ? Vous ne connaissez pas Double Dragon, l'ultime "punch and kill" ? Soit. Vous devez être de bonne foi, je veux bien vous croire, alors laissez-moi vous expliquer de quoi il retourne (et hop, par dessus l'épaule !). Dans une ville post-cataclysmique, les deux frères jumeaux Billy et Jimmy Lee sont les rois du combat de rue. Mais un jour, ô rage, ô desespoir, le gang des Guerriers Noirs enlève la fiancée de Billy. Vous (Billy), devrez vous aventurer dans les quartiers les plus sombres de la ville pour retrouver votre dulcinée. Histoire de vous aider, votre frère peut s'en mêler (des fois que votre petite sœur ait aussi envie de castagner) parce que deux c'est mieux qu'un, c'est bien connu. Votre périple commence sur les trottoirs de la susdite ville, et dès qu'un inconnu vous agresse en demandant "killer est-il ?", répondez-lui "deux baffes moins le cœur" ou "il est minuit, Alka-Seltzer". Ce n'est que plus tard qu'il comprendra l'utilité de l'Alka-Seltzer, alors que vous lui aurez asséné l'un des 8 coups que comporte votre panoplie. A moins que ces fourbes ne décident de vous balancer un bâton de dynamite, voire un couteau, ou qu'une des accortes jeunes filles qui traînent un peu partout, n'essaie de vous mener au fouet... Inutile de vous leurrer, vous allez en prendre plein les dents, et il vous faudra utiliser toutes les ressources de votre environnement pour arriver à rejoindre votre bien-aimée. Par exemple, si vous ramassez une pierre pour la jeter sur votre ennemi, je peux vous assurer qu'il va se fendre la gueule... mais ne dévoilons pas tous les plaisirs subtils et raffinés de ce jeu : ce serait manquer de délicatesse ! Malgré tout, une chose me laisse rêveur : c'est la splendeur de cette ville, dont on nous dit qu'elle est ravagée par la guerre ; Les maisons sont pimpantes, on y voit même un garage abritant le plus beau V8 que voiture ait jamais connu. La deuxième mission vous emmène dans le quartier des usines, d'une propreté que nous envieraient bien des hôpitaux, et où les couleurs n'engendrent pas la morosité. On est pas chez Renault et croyez-moi, ça se voit ! Je n'ose même pas vous parler de la forêt verdoyante qui s'étale sous vos pas lors de la troisième mission : si la guerre est passée par là, elle a dû mettre des patins et ramasser ses détritus... Et si la dernière mission vous intéresse, achetez donc la cartouche : malgré une certaine facilité dans la progression du jeu, Sega à réussit là une cartouche qui n'a rien à envier à la version ST ! Si si, on court acheter le Top du mois, allez zou !



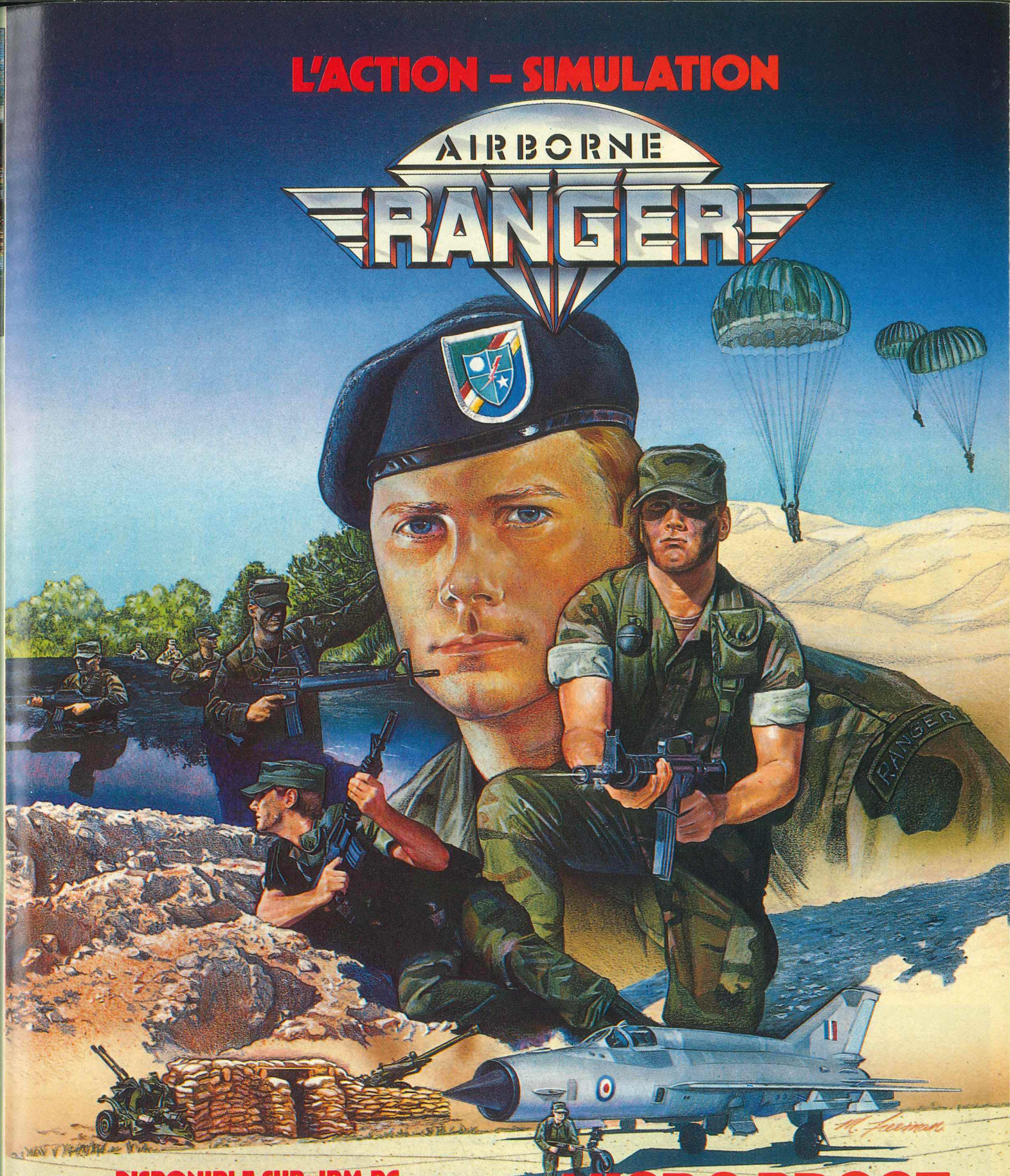
Cartouche pour la console Sega.

B.D.





L'ACTION - SIMULATION

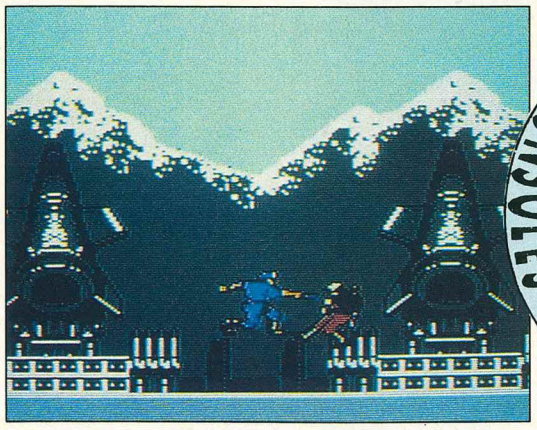


DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
AMSTRAD CPC
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

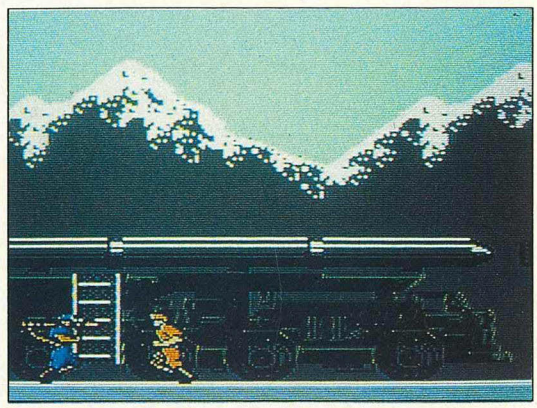
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

RUSH'N ATTACK

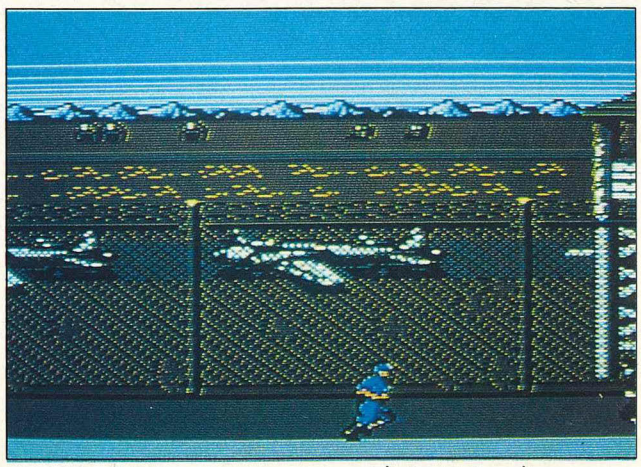


Rush'n Attack ne trompe personne. Prononcez-le rapidement, vous aurez quelque chose dans le genre "Russian Attack". Glasnost oblige, on joue sur les mots. Le scénario est pour jeune américain débile et patriote. Tant pis, reste le plaisir de jouer avec une des meilleures cartouches Nintendo du moment.

Pour ceux qui veulent à tout prix con-naître le "scénario" du jeu, nous dirons que vous êtes derrière les lignes ennemis, et que vous devez tirer sur tout ce qui bouge, et même sur ce qui ne bouge pas, comme ça au moins ça ne bougera plus. Même que vous êtes le dernier espoir de la terre, pour un futur du Monde Libre. Et oui. Et comme la cartouche nous vient des Etats-Unis, on sait tout de suite qui sont les méchants et qui est le bon. Ben tiens. De toute façon, comme je n'ai rien contre les Russes, et que les Amerlos me gonflent avec leur anti-communisme primaires, je préfère m'imaginer dans la peau d'un Russe qui descends des Américains. Ce n'est pas plus moral, simplement ça fait du bien. Mais oublions ces considérations politiques et penchons nous plus avant sur le jeu lui-même. C'est après avoir opté pour une partie à un ou deux joueurs que vous aurez votre premier choc : devant vos yeux ébaubis apparaît l'intro du jeux. Vous ne jouez pas encore, malgré tout vous ne risquez pas de vous endormir. Un splendide hélicoptère vert traverse l'écran, largue ce qui ressemble à un petit paquet qui grossit rapidement pour devenir un parachutiste bon teint. En arrière plan les lumières de la ville brillent dans la nuit... Superbe. Je ne vous parle même pas de la bande sonore, ça ne rend pas grand-chose par écrit, mais elle est à la hauteur du jeu. Bien, finit de reluquer l'écran c'est maintenant à vous de jouer. Alors qu'une sirène déclenche l'alarme dans l'enceinte du camp, vous vous mettez à courir en trucidant au passage et d'un coup de couteau bien senti, tous les importuns qui viennent à votre rencontre ou vous poursuivent avec assiduité.



Pendant ce temps, une musique géniale se fait entendre, dans un genre qui n'a rien de guerrier ce qui n'est pas plus mal. L'action en elle-même se déroule au milieu de décors plus zoulis les uns que les autres, avec un scrolling qui tient bien la route même face aux 16 bits dont on nous vante tant les mérites. Malgré tout, le déroulement du jeu tend à se répéter quelque peu, et c'est avec plaisir que l'on récupère de temps en temps un bazooka, un pistolet ou des grenades, rompant ainsi une certaine monotonie.



Quoi de plus excitant que de réduire en poussière un champ de mines, histoire de passer les mains dans les poches ou en fumant une cigarette ? C'est d'ailleurs ainsi que je me suis fait piéger : tout à ma routine, un coup de couteau par là, un autre ici, sautant par-dessus un mort, tirant au bazooka, je m'avançais en courant vers ma prochaine victime lorsque, surprise, celle-ci saute et me décoche un violent coup dans la tête. Heureusement j'esquive, et à ce moment là des types en ULM me bombarde joyeusement. Moi, sans me dégonfler, je meurs sur le coup. Avouez qu'il fallait le faire. N'empêche, j'y retourne pour voir la suite. Ah, au fait, avant de partir j'ai encore une chose à vous dire : foncez et achetez, vous ne le regretterez pas; ou alors revendez votre console, les jeux ne vous interessent pas ! Une chose est sûre : c'est un must Nintendo...

Cartouche Konami pour la console Nintendo.

B.D.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8280 ..... 7 990 F
2 drives 720 k + souris
+ digitaliseur d'images

Philips NMS 8235 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K, livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips

Couleur ..... 1 990 F
..... 2 690 F
Monochrome ..... 990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 890 F
PRNC 41 ..... 1 290 F
PRNT 24 ..... 690 F

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F

Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F
Souris (Philips) ..... 390 F

LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W (720 K) + contrôleur ..... 1 590 F
Sony HBD 50W 360 k + contrôleur ..... 1 190 F
Disquettes 3 1/2 MF/2DD (boîte de 10) ..... 190 F

PROCHAINEMENT NEMESIS 3

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 ..... 345 F
Druid : mégarom MSX2 ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

King's Valey 2 : MSX1/MSX2 ..... 290 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

DESSIN

Tablette graphique ..... 1 190 F
Print Lab (cartouche) ..... 99 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay, Lode Runner, Midnight Brothers.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue, Fruit Search.

MUSIQUE

Clavier musical ..... 1 190 F

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Téléphone .....

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

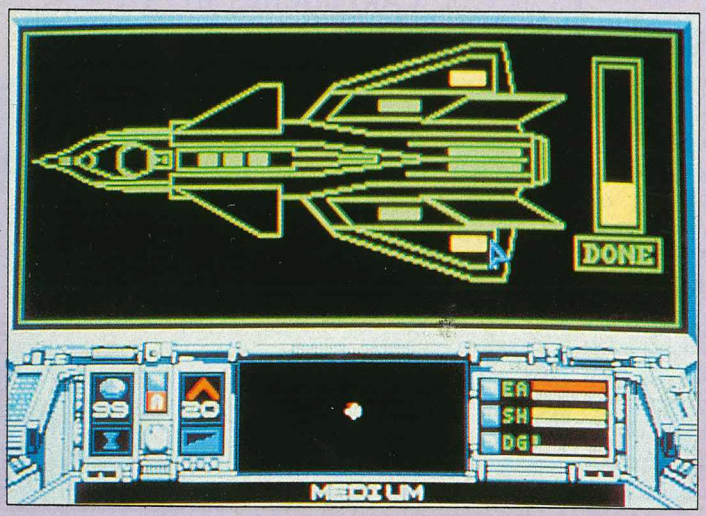
Ce n'est plus un secret pour personne, Micro News a déménagé : c'est donc avec la plus grande inquiétude que nous attendons son coup de sonnette. Lui qui sait si bien se repérer dans la jungle des nouveaux softs réussira-t-il à trouver nos nouveaux locaux ? Lui qui est toujours en avance d'une disquette sera-t-il à l'heure au rendez-vous ? Bien sûr, il en faut plus que ça pour arrêter prof ST !

Professeur ST : Drzzz. C'est moi !
Micro News : Clic... Rrrr (bruit de porte coulissante).
Professeur ST : Waow ! c'est vachement grand ici ! Ça tombe du reste très bien, car j'ai beaucoup de choses à vous montrer aujourd'hui.
Micro News : Et vous n'avez pas tout vu. Regardez, il y a une salle spéciale pour vous, avec un beau ST branché en "Bonnet Duforme".
Professeur ST : Ah, c'est très gentil à v... horreur ! vous m'avez mis dans la même salle que ce **ØJ!Åº?Ø** de docteur Amiga !
Micro News : Eh oui, ça nous fera des vacances...
Professeur ST : Pfff, c'est vraiment malin. Enfin, je commencerai par vous rappeler le premier simulateur de combat hyper-rapide à avoir tourné sur Apple 2 puis sur C 64 ; souvenez-vous, il s'appelait *Skyfox*.

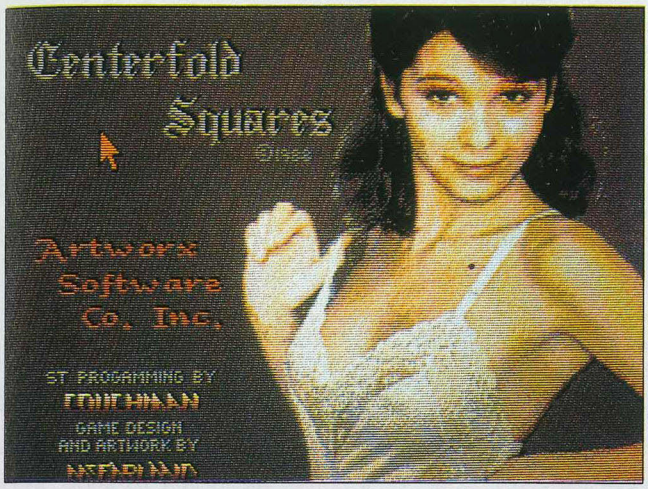
▲ *Skyfox 2*

Micro News : Moui...
Professeur ST : Le rejeton se nomme **Skyfox 2** et est sous-titré "**The Sygnus Conflict**". Bien entendu, il est beaucoup plus complexe que son ancêtre, et c'est toujours **Electronic Arts** qui s'y colle. Je sens que vous allez me demander ce qu'il a de plus, donc, avant que vous ne me coupiez la parole, je dirai qu'il bénéficie de 10 niveaux de difficulté et que le territoire de combat comprend maintenant 50 bases ! Toujours à l'ordre des nouveautés (qu'il ne faut certainement pas confondre avec "Ordre Nouveau" !), le vaisseau peut dorénavant avancer à la vitesse de la lumière et de nouveaux systèmes de défense et d'attaque sont à la disposition du pilote (bombes au neutron, capsules photoniques, boucliers, etc.).
Micro News : Et ça se passe où, cette fois-ci ?
Professeur ST : Dans la constellation de Cygnus, c'te bonne blague ! Vous voulez peut-être aussi que je vous apprenne que la finalité du jeu est l'anéantissement des Xenomorphes, ces féroces et mugissants soldats qui viennent jusque dans nos bras, histoire d'égorger méchamment nos fils-z-et nos compagnes ?
Micro News : Euh... allons, un peu de calme prof. Je ne vous en demande pas tant. Si vous pouviez faire des phrases un peu moins longues, ce seraît parfait.
Professeur ST : Pardonnez-moi cette saute d'humeur, mais la nuit dernière, on a vécu l'enfer. Mes petits gars et moi, on avait pris position devant nos machines, à un avant-poste situé près de la frontière tuvanienne. Aux commandes de Garvan, le gentil dragon, nous nous opposions à Kaos, le mal personnifié, farouchement déterminés à ne pas céder la moindre parcelle de terrain à l'envahisseur. Lourde tâche en vérité, d'autant que les gars et moi nous rendîmes très vite compte qu'il faudrait con-

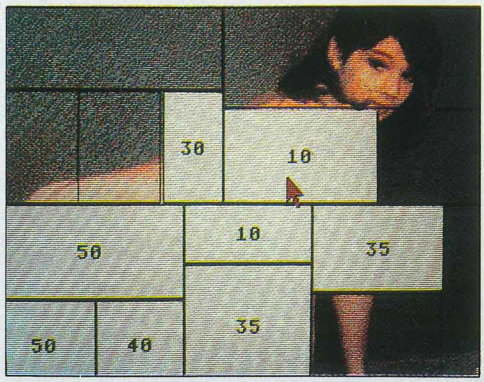
▼ *Skyfox 2*



▼ *Dragonscape*



▲ *Centerfold Squares*



◀ *Centerfold Squares*

quérir les cinq territoires de Tuvania... (il prit alors une lente inspiration, et dans ses yeux passa un éclair donnant une idée de l'âpreté des combats qu'il avait livré en jouant à **Dragonscape**, édité par **Software Horizons**).

Micro News : *Et on a droit à un peu de repos après une pareille aventure ?*

Professeur ST : Oui, et je vous certifie que l'expression "repos du guerrier" n'est pas vaine ! Vous connaissez les logiciels de strip-poker où des créatures, parfois sublimes, se dévêtent à chaque fois que le joueur gagne ? C'est le principe de la carotte agitée au bout d'un bâton (et non l'inverse ; d'ailleurs, il n'est pas grossier de dire "j'ai la carotte"). Dans le même genre, **Centerfold Squares** est un "strip Othello" édité par **Softwares Ltd**. Après chaque victoire, un plein écran dévoilant les bons côtés de la partie adverse apparaît. C'est sûrement ça qu'on appelle la guerre en dentelle...

Micro News : *On se demande où ils s'arrêteront*

Professeur ST : C'est sûr qu'ils n'ont pas fini de nous étonner. Je m'explique : vous vous rappelez sans aucun doute "*A day at the races*", une curieuse simulation de course hippique. Eh bien, le moins que l'on puisse dire, c'est que **Daily Double Horses Racing**, édité, donc, par **Softwares Ltd**, y ressemble beaucoup. Simplement, c'est plus coloré.

Micro News : *Oui, mais ça a l'air aussi chiant, et puis je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais les turfistes semblent avoir une prédilection pour les noms à coucher dehors.*

Professeur ST : Ah ben tiens, à propos de coucher, ça me fait penser à sommeil et immédiatement après à un logiciel assez curieux.

Micro News : *Mouiii... Essayez d'associer, là-dessus...*

Professeur ST : Vous ne croyez pas si bien dire, avec votre jargon d'analyste, puisque je voulais justement vous parler de **Dream Zone** (la zone du rêve).

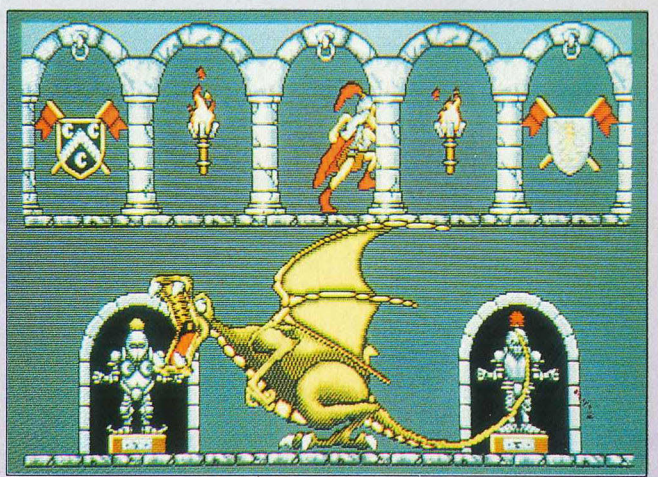
Micro News : *Euh... mais quel mot vous a plus particulièrement fait réfléchir : zone, sommeil ou rêve ?*

Professeur ST : Un peu les trois, puisque ce logiciel est vraiment la zone, qu'il me donne sommeil et qu'éditer un truc pareil tient du rêve ! En gros, il s'agit d'un jeu d'aventure se passant dans la maison du programmeur. Moultes dessins digitalisés permettent ainsi de découvrir la chambre de son frangin ou le couloir menant à la porte des parents, toujours close.

Micro News : *Moui... C'est intéressant, ça. A-t-il des problèmes affectifs ?*

Professeur ST : Je ne sais pas. Vous avez une solution ?

▲ *Horse Racing*



Micro News : *Oh, c'que j'en dis. Je tenais juste à signaler que **Teenage Queen** (ze famous strip-poker from **Exxos**) est enfin sorti sur ST, et qu'il est d'autant plus splendide que le nu est intégral (!).*

Professeur ST : Ah ouais, il est sexy au véritable sens du terme, sans vulgarité (enfin, ça dépend de la personnalité de "l'admirateur").

Micro News : *Oui, mais elles se rendent pas compte... Allez, la suite.*

Professeur ST : Ben ça y est, elle est déshabillée. Que vouloir de plus ?

Micro News : *Je vous expliquerai ça plus tard... C'est votre combat contre les dragons qui vous a ramolli le bulbe à ce point, où vous avez acheté un Amiga récemment ? Et maintenant, continuez votre présentation, crême d'andouille.*

Professeur ST : Bah ! je vous pardonne l'insulte, puisqu'elle me fait penser à

▲ *Dragon* ▼

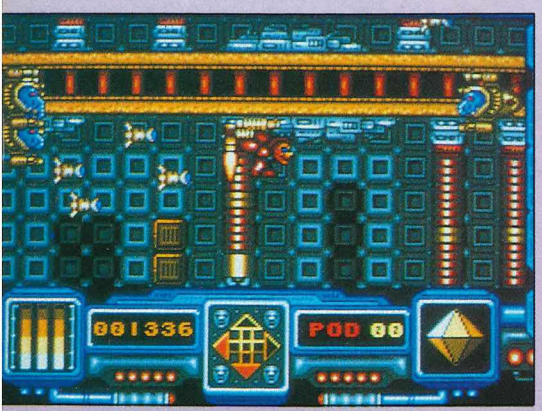
▲ *Verminator*

Dragon, de **Firebird**. Il s'agit d'un superbe arcade/aventure doté de sprites gros comme ça (il fait un geste des deux mains rappelant les meilleurs histoires de pêcheurs).

Micro News : *Ça me fait penser à une carpe de cinq livres que j'avais attrapé au gros vers...*

Professeur ST : N'empêche (à la ligne) que les sprites sont vraiment énormes. Du même éditeur, on a aussi **Verminator**, également très beau, également arcade-aventure.

Micro News : *On arrête (de poisson) là ?*



▲ *Custodian*

Professeur ST : Sûrement pas ! J'ai encore des quantités industrielles de nouveautés. Allez, je pioche. Ah ben tiens ! Voilà un arcade très rapide. Le joueur dirige un petit personnage vu de côté évoluant dans un décor futuriste. Regardez...

Micro News : *C'est vrai, ça multiscrolle à tire-larigot et on peut ramasser des options, des armes, des trucs et des bidules !*

Professeur ST : Eh oui, "beati possidentes" (heureux ceux qui possèdent).

Micro News : *Jolie tirade mais "Quis, quid, quando ?" (qui, quoi, quand ?).*

Professeur ST : C'est **Custodian** et c'est édité par **Hewson**. Ça devrait sortir à la fin du mois. Ceci dit, ne vous moquez pas car le latin délit l'esprit : Nascunture poetæ, fiunt oratores" (on naît poête, on devient orateur).

Micro News : *Quid novi cretinus ? (quoi de neuf prof ST ?).*

Professeur ST : Un logiciel permettant de faire de la musique digitalisée sans trop de crachotis. C'est **Sound Machine** de **Tommy Software**.

Micro News : *C'est vrai qu'en général, les digits sur ST se rapprochent de la tempête en haute mer.*

Archimedes : Thalassa ! thalassa ! (la mer ! la mer !).

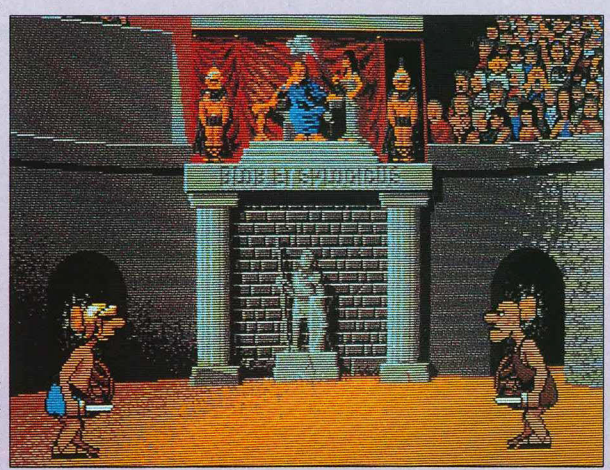
Micro News : *Ah non, pas lui par pitié !*

Professeur ST : Oui, vade retro satana (traduction approximative : retourne chez toi avec tes 5 softs, crapaud !).

Micro News : *Bon, c'est pas tout, mais que vont penser les lecteurs de ces plaisanteries en latin qui ne se justifient pas ?*

Professeur ST : Pas de problème, j'ai de quoi enchaîner car j'avais prévu le coup "Consilio manuque" (par la clairvoyance et l'habileté). Vous allez voir, ils croiront tous que c'était dans le but d'introduire **Ludicrus,** une simulation de jeu du cirque éditée par **CRL.** Ça se passe pendant l'apogé de l'empire (romain l'empire, pas austro-hongrois !). Les graphismes, tout comme les animations, sont superbes (je ne sais pas si c'est l'habitude, mais ça rappelle Uderzo

▲ *Ludicrus* ▼



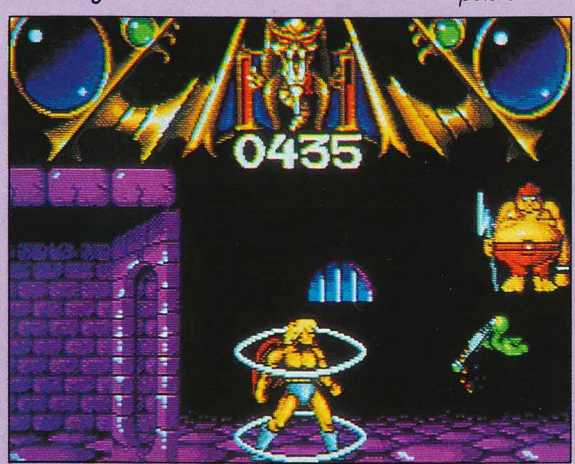
(dessinateur d'Asterix et Obelix. Flûte, j'ai ouvert deux parenthèses)). C'est bourré de gags, ce qui n'est pas forcément très courant dans les jeux sur micro.

Micro News : *Pertinente remarque, prof. Il y a d'avantage de jeux guerriers que de jeux rigolos.*

Professeur ST : Eh oui, et ce n'est pas la suite qui le déniera. **Fire Zone** de **PSS** n'est pas le jeu le plus drôle du monde. En revanche, il s'agit bien d'un wargame. Un jeu de guerre, quoi.

Micro News : *Je vois le genre. Et puis ?*

▼ *Savage*



Professeur ST : Et puis je préfère vous entretenir de **Savage**, un arcade moyenâgeux édité par **Probe Software**. L'action entraîne le joueur de tours en cachots sombres et mal fréquentés. Très beau.

Micro News : *En effet prof. Je vois avec plaisir que votre promesse de nouveautés à la pelle n'était pas vaine.*

Professeur ST : Et attendez, vous n'avez pas encore tout vu. Par exemple, avec les jeux **Océan**, on pourrait

▲ *Fire Zone*

▲ *Wec Le Mans*

quasiment remplir une page.

Micro News : Faite, faite. Abondance de biens ne nuit pas.

Professeur ST : Oui, audaces fortuna...

Micro News : Stop !

Professeur ST : Vous avez raison. Regardons plutôt ce **Guerrilla War**.

Micro News : La version ST est vraiment supérieure à ce qu'on a vu sur 8 bits (et je parle en prenant en compte les différences existant entre ces types de machines). Le scrolling est assez sympa dirait-on ?

Professeur ST : Justement, j'ai même appris que les programmeurs avaient été obligés de le ralentir !

Micro News : Fichtre ! c'est du rapide chez eux !

▲ *Guerilla War*
▼ *Dragon Ninja*

Professeur ST : Oui. A ce sujet, admirez-donc ces nouveaux écrans de **Dragon Ninja** (je plaisante mais ce coup-ci, la sortie est imminente, enfin c'est ce qu'on m'a promis).

*Micro News : C'est décidement très beau. Au fait, où en est **Wec le Mans** ?*

Professeur ST : Euh... eh bien ce n'est pas tout à fait prêt, mais j'ai ici une démo qui devrait vous permettre de patienter. Ceci dit, il faudra toutefois attendre le printemps. En revanche, **Robocop** est pratiquement sorti. J'ai l'impression que le jeu devrait avoir pas mal de succès. L'animation est plutôt fluide et les graphismes des décors sont très plaisants.

Micro News : Tout cela est bien joli, mais je remarque qu'il n'y a rien de très inattendu ici, prof. C'est plutôt même très attendu !

Professeur ST : OK. Puisque vous voulez du scoop, calez-vous **Run the Gauntlet** dans les gencives.

Micro News : Per Jovem... euh... par Jupiter, quelle est cette chose ?

Professeur ST : C'est un jeu inspiré par une série télé anglaise. Les héros pilotent des tas d'engins. En général, des gens en profitent pour leur tirer dessus. Pour l'instant, le jeu se résume à une poursuite en bateau. A suivre...

Micro News : On va peut-être conclure ?

Professeur ST : Bon, eh bien disons que **Ocean** annonce également **Renegade**, **Les incorruptibles** (tiré du feuilleton télé) et **Red Hit** d'ici Pâques. Plus tard, il y aura aussi **New Zealand Story**, un arcade avec scrolling multi-directionnel. Détail amusant, le joueur dirigera un kiwi (l'oiseau, pas le fruit !) mais ça, c'est pour beaucoup plus tard...

Micro News : Eh bien, si on se séparait en disant un mot à doc Amiga ?

▲ *Run The Gauntlet*
▼ *Robocop*

Professeur ST : Vae victis (malheur aux vaincus).

Micro News : Méfiez-vous. Veritas odium parit (la vérité engendre la haine).

Professeur ST : Amiga Vixit ! (l'Amiga a vécu).

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ESPIONAGE	95/169
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GAME OVER 2	95/145
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HEROES OF THE LANCE	120/239
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I.	95/145
SAVAGE	95/145
SOLDIER OF LIGHT	89/139
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	145/195
TECHNOCOP	99/199
TITAN	129/169
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	119/189
ARCADE ACTION	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AFTERBURNER	95/145
ALIEN SYNDROME	95/145
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CRAZY CARS	160/190
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
MOTOR MASSACRE	95/139
MANIAX	95/145
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RACK EM	/195
ROGER RABBIT	/245
ROBOCOP	95/135
RETURN TO THE JEDI	95/125
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SERVE & VOLLEY	120/190
STREET SPORT SOCCER	95/135
STARRAY	95/160
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
SUMMER OLYMPIAD	95/145
TIMES OF LORE	120/180
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TERRORPODS	95/145
TIGER ROAD	95/145
TYPHOON	89/125
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
10 GREAT GAMES 3	165
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
6 PACK VOL.3	95
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARTURA	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BUGGY BOY	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
LE RETOUR DU JEDI	110
LIVE AND LET DIE	95
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4. O	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFICE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
BARNYARD BLASTER	190 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FOOT FIGHT	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX	195
ALBUM EPYX N.2	245
PC GOLD HITS N.2	225
PC GOLD HITS	195
SPECIAL ACTION	295
A 320	195
ALIEN SYNDROME	225
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BIONIC COMMANDOS	185
BATTLE CHESS	450
BATTLE HAWKS 1942	295
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
EMMANUELLE	220
FISH	295
F19	385
FALCON AT	445
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GALACTIC CONQUEROR	249
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	450
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	235
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
ROGER RABBIT	260
RACK EM	269
ROCKET RANGER	295
RAMBO 3	185
SPEEDBALL	345
STARRAY	225
SERVE & VOLLEY	235
STREET SPORT SOCCER	195
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
THUD RIDGE	275
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
ZOOM	269
944 TURBO CUP	239

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
COMPUTER HITS VOL.2	245
LES FORCES MAGIQUES	245
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
AFTERBURNER	239
ACTION SERVICE	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
BILLIARD SIMULATOR	195
BISMARK	295
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
CYBERMIND	190
CAPITAINE FIZZ	149
CRAZY CARS 2	249
CIRCUS GAMES	235
COLOSSUS CHESS 10	295
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
EMMANUELLE	215
ELITE	225
EXPLORA	345
FIREZONE	290
F16 FALCON	295
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	185
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HEROES OF THE LANCE	225
ICE HOCKEY	195
INTERNATIONAL RUGBY	199
INTERNATIONAL KARATE +	185
JET	385
KING QUEST 4	325
LEISURE SUIT HARRY 2	345
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	225
LOMBARD RALLY	245
LEADERBOARD BIRDIE	225
MOTOR MASSACRE	225
MANHUNTER	425
MEURTRE A VENISE	245
NEBULUS	185
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	195
POWERDROME	225
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SUPERMAN	245
SPEED BALL	239
STARRAY	195
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
THE GAME WINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	199
TECHNOCOP	199
TIMES OF LORE	245
THUNDERBLADE	195
TEST DRIVE	295
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
ZANY GOLF	235
1943	185
944 TURBO CUP	239
LES PROMOS DU MOIS :	
G.L.SUPERSKILLS	145
PLATOON	145
ROLLING THUNDER	145

NUTL

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
ARCANOID 2	235
BATTLE CHESS	245
BUGGY BOY	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMMANUELLE	220
ELITE	245
EXPLORA	350
FALCON	345
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GALACTIC CONQUEROR	249
GUERILLA WAR	225
G.B. AIR RALLY	195
HOTBALL	269
HEROES OF THE LANCE	295
HELTER SKELTER	169
HYBRIS	269
INTERNATIONAL SOCCER	245
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
JET	395
LOMBARD RALLY	295
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LEADERBOARD BIRDIE	245
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MEURTRE A VENISE	245
MANIAX	245
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
NEBULUS	195
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	225
OPERATION WOLF	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
POW	325
ROGER RABBIT	235
RETURN OF THE JEDI	195
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	309
SWORD OF SODAN	395
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
SKYFOX 2	195
TECHNOCOP	245
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
ULTIMATE GOLF	195
ULTIMA 4	295
VIRUS	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ETERNAL DAGGER	350
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IMPOSSIBLE MISSION 2	395
IKARI WARRIOR	320
JET	430
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
NEUROMANCER	395
POLICE QUEST	395
PAPERBOY	290
P.H.M. PEGASUS	225
PACMAN	190
PHANTASIE 3	390
ROGER RABBIT	360
RAMPAGE	245
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPE PACK	190
ULTIMA 5	290
WINGS OF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIM	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	350
UNINVITED	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 349

JEUX

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASIE ZONE 2	295
FANTASIE ZONE	255
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RASTAN SAGA	255
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
SPACE HARRIER 3D	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	360
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOONIES 2	360
GRADIUS	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KID ICARUS	360
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RC PROAM	360
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TOP GUN	360
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	120
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3'', LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEURS	6990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST2 COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
MEGA STE COULEUR	12750 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3''5 DF	1490
CUMANA 3''5 DF	1490
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2690
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79

AMIGA :

AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3''5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

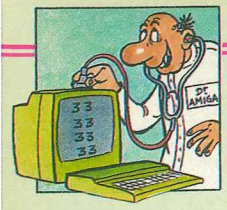
Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Ah, le Docteur Amiga ! Si vous le connaissiez ! Comment le décrire ? Souvent, quand je m'ennuie, je vais le voir dans son antre. Une fois déblayée la pile de disquettes qui encombre son bureau, je l'aperçois en train de s'échiner sur sa machine. Ce mois-ci, j'ai vraiment eu du mal à le sortir de là : les nouveautés semblent encore plus nombreuses que d'habitude !

Micro News : Quoi de neuf Docteur ?
Docteur Amiga : Vous vous prenez pour Bugs Bunny ? Plein de choses, évidemment. Mais ce mois-ci, je ne vous poserai pas la question rituelle "par quoi je commence ?". Non, aujourd'hui, je sais !
Micro News : Ah bon ?
Docteur Amiga : Et oui, il n'y a qu'un logiciel qui me vienne tout naturellement à l'esprit.
Micro News : Lequel ?
Docteur Amiga : **Titan** de **Titus**, bien sûr ! Je vous en avais déjà parlé il y a quelques mois. Encore un soft dont j'ai été le premier à vous révéler l'existence ! Docteur Amiga is the best !
Micro News : Docteur Amiga is megalo, ça on peut le dire...
Docteur Amiga : Bref, Titan est un casse-briques génial, qui bénéficie également d'un scrolling multi-directionnel de grande qualité. Et il est en overscan ! Je ne peux vous en dire plus mais je vous engage fortement à l'acquérir : on peut y jouer des heures durant sans se lasser. Et puis je tiens à féliciter Titus : quand ils annoncent un jeu, ils le sortent dans un délai raisonnable ! Je ne voudrais pas parler des absents, mais j'attends toujours **Barbarian 2** (**Palace**), par exemple.
Micro News : Ça fait même un petit bout de temps.
Docteur Amiga : On peut le dire. De même d'ailleurs que **Foft**, **Iron Lord**, **B.A.T.** et quelques autres. On peut vraiment dire que certains éditeurs se foutent un peu de la gueule du monde.
Micro News : Non ? Vous croyez ?
Docteur Amiga : Eh oui ! Ceci dit, Palace travaille en ce moment sur son **Shoot'em Up Construction Kit**, un utilitaire de création de jeu d'arcade à scrolling vertical. Il est éblouissant, d'une ergonomie parfaite et d'une puissance sidérante. Mais pas un mot de plus, j'espère pouvoir vous en parler en détail le mois prochain.
Micro News : Remarquez, quand on attend longtemps, on est souvent déçu...
Docteur Amiga : Je parie que vous dites ça à cause de **Soldier of Light**, le jeu d'arcade édité par **Ace.**
Micro News : Heu, si vous voulez...
Docteur Amiga : J'en étais sûr ! Il est vrai que le jeu d'arcade possédait de nombreux fans. Hélas, la version Amiga, même si elle n'est pas catastrophique, n'a rien d'extraordinaire. Disons plutôt qu'il faudrait que les éditeurs comprennent qu'il ne suffit pas d'adapter un jeu

▲ *Soldier of Light*

d'arcade sympa mais moyen pour faire un bon jeu Amiga. Tous les éditeurs signent des licences de jeux de café à tour de bras, mais nous, on en a marre. A quand des jeux qui soient vraiment fait pour nos machines ? Et des softs originaux ?
Micro News : Pardon, vous disiez ? Excusez-moi, j'ai dû m'assoupir un peu.
Docteur Amiga : Crève, charogne. Moi, je suis peinard pour un moment avec **Phantom Fighter**, le nouveau jeu d'arcade complètement délirant de **Martech**. Une fois de plus, un jeu sur Amiga est aussi beau qu'un jeu de café.... Mais je ne vous en dit pas plus, allez plutôt jeter un coup d'œil aux Tops du Mois, vous m'en direz des nouvelles.
Micro News : OK, j'y vais...
Docteur Amiga : Non, revenez, je disais ça pour rigoler. Merde, il est vraiment parti. Qu'est-ce que je vais faire maintenant ? Bon, on va essayez d'assurer quand même. A moins que... Hé, les copains, ne me laissez pas tout seul.
Pépé Rétro : Alors p'tit gars, des problèmes ?
Docteur Amiga : Ben oui, l'autre abruti est parti et je suis tout seul.
Pépé Rétro : Ah, ces jeunes ! On peut pas compter sur eux. Pas moyen d'être sérieux une seconde. Allez, je vais vous aider. De toute manière, il faut vous habituer à ça : dans deux ou trois ans, c'est moi qui parlerai de l'Amiga dans ma rubrique...
Docteur Amiga : Ne commencez pas à dire des choses comme ça, ça me démolit complètement !
Pépé Rétro : Eh ben vas-y, mon gars, j't'écoute.
Docteur Amiga : Alors voilà. C'est un jeu qui s'appelle **Savage** et il a été créé par une société qui se nomme **Firebird**. C'est un jeu d'arcade/aventure pas mal du tout, sympa à jouer, qui bénéficie surtout d'une superbe animation.
Pépé Rétro : C'est bien mon gars. Ah,

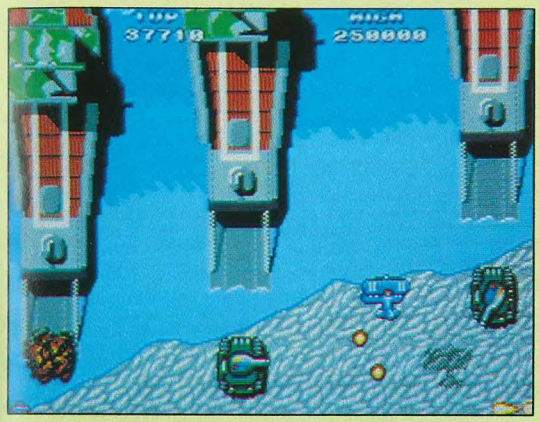
▼ *Savage*

cette jeunesse, toujours en train de s'enflammer !

Docteur Amiga : Tenez, j'ai un jeu d'arcade fabuleux pour vous, **Flying Shark**, lui aussi créé par **Firebird**. C'est un jeu de tir à scrolling vertical classique mais de très bonne qualité. Il faut démolir des avions et des chars ennemis qui foncent vers vous dans un scrolling superbe. L'adaptation est vraiment excellente. A vos joysticks.

*Pépé Rétro : Pfff. De mon temps, on faisait presque aussi bien sur **Oric** ou sur **Coleco** !*

Docteur Amiga : Foutez-moi le camp immédiatement, espèce de gâteux grabataire !



▲ *Flying Shark*

Pépé Rétro : Un peu de respect pour mon grand âge, jeune voyou. Ça ne se passait pas comme ça, de mon temps !

Docteur Amiga : Et ça y est, je suis de nouveau tout seul !

Samouraï Micro : Mon honorable confrère souhaite-t-il que le misérable vermisseau que je suis essaye humblement de lui prêter une main secourable ?

Docteur Amiga : Heu... ouais !

Samouraï Micro : Auriez-vous une honorable disquette dont vous désireriez nous entretenir ?

Docteur Amiga : Heu... ouais !

Samouraï Micro : Alors, si vous voulez bien déverser votre noble discours dans mes grossières oreilles, j'essaierais d'assimiler une infime partie de votre incommensurable sagesse.

Docteur Amiga : Heu... disquette. Jeu. **Operation Jupiter**. **Infogrames**. Excellent. Très beau. Intéressant. Vous contentez ?

Samouraï Micro : Vous êtes tel le buisson de genévrier au fond du jardin ou le joystick à micro-switch : dressé fièrement comme un roc, inaltérable et en auto-fire.

Docteur Amiga : C'est ça, c'est ça. Dites donc, j'ai l'impression qu'on vous appelle dans le bureau d'à côté.

Samouraï Micro : Oh, comme c'est dommage... Je goûtais à votre sagesse ancestrale. Mais il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte.... Sayonara.

▲ *Mickey Mouse*

Docteur Amiga : Continuons de plus belle avec...

Prof ST : Alors, crapaud rassis, il paraît que tu es tout seul ?

Docteur Amiga : Non, pas lui !

Prof ST : Trop tard, j'ai fermé la porte à clef ! Allez, montre-les moi, tes fameuses nouveautés !

Docteur Amiga : Grrr... Décidément, c'est pas mon jour. Ah, heureusement que **Mickey Mouse** est là !

Prof ST : Ça fait six mois qu'il est sorti sur ST...

Docteur Amiga : C'est vrai, mais reconnaissez que le jeu est excellent ! L'animation est parfaite, la musique entraînante... Au total, c'est vraiment un excellent logiciel pour les plus jeunes : **Gremlin** a fait du beau boulot.

Prof ST : Mais je rêve ! C'est nouveau, ça ? Tu n'as vraiment rien de mieux à nous montrer ?

Docteur Amiga : Pfff. Face à un adversaire aussi minable que toi, je n'ai aucun mérite à gagner ! La vieille critique qui consiste à dire qu'il n'y a pas beaucoup de softs sur Amiga va te rentrer aussi sec dans le gosier, résidu de joystick infra-rouge ! Par exemple, **Coktel Vision** vient de nous livrer une superbe adaptation de **Emmanuelle**, troublante et langoureuse...

Prof ST : Ah bon ?

Docteur Amiga : Eh oui, pas de raison qu'on en soit privé. La version est de bonne qualité, avec des bruitages et des graphismes vraiment très beaux. En plus, le jeu est loin d'être inintéressant. Je vous conseille la minette qui vous drague au bar de l'hôtel, elle a un de ces...

Prof ST : Oui, ça va, on a compris.

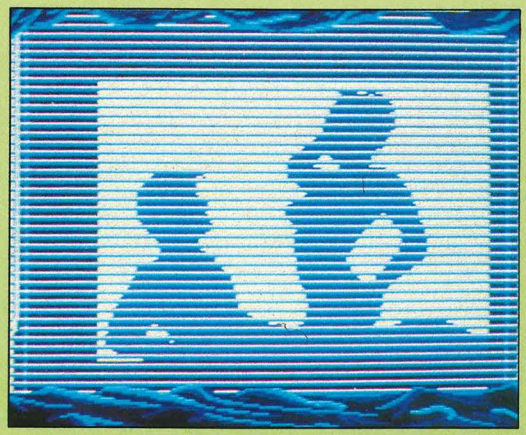
Docteur Amiga : Autre exemple, mais moins sexy, **Domark** vient de sortir **Spitting Image** qui est exactement identique à la version Atari, c'est à dire excellent. Personnellement, j'adore ça : un jeu de combat à pisser de rire tellement les caricatures de Thatcher et du camarade Gorbatchev sont réussies.

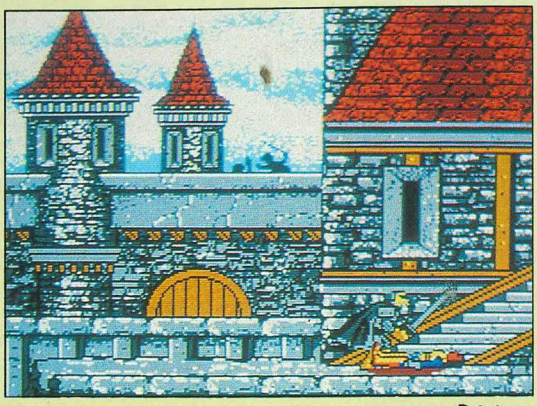
Prof ST : Pfff ! C'est ridicule. Ces deux softs existent sur ST depuis longtemps !

▼ *Spitting Image*

Docteur Amiga : Et alors, crème de processeur dessoudé ? Ça n'empêche pas que l'on considère qu'un jeu Amiga est moyen lorsqu'il est pareil à la version ST : ça veut tout dire. Et puis je te signale qu'il y a aussi énormément de softs qui sortent d'abord sur Amiga. Au hasard, je citerai l'adaptation du fabuleux film **Willow** ! Malheureusement, le jeu créé par **Mindscape** est une nullité totale. Je me demande comment ils ont réussi à faire un jeu aussi mauvais à partir d'un film aussi génial. Au départ, un texte se déroule qui raconte tout le film. Certains mots sont en gras et évoquent des passages particuliers. Si vous cliquez sur l'un deux, vous avez accès à un jeu d'arcade. Ces derniers sont tous plus lamentables les uns que les autres : graphismes indignes même d'un 8 bits, couleurs hideuses, animation saccadée et

▼ *Emmanuelle*





▲ *Willow*

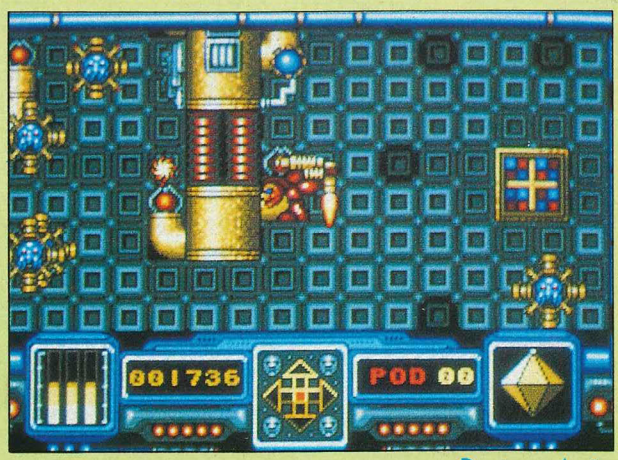
intérêt totalement absent. Willow est certainement le pire ratage de ces derniers mois. Je sens qu'il va atterrir directement dans la poubelle la plus proche...

Prof ST : M'en fous !

Docteur Amiga : Minable ! Ça ne m'étonne pas de toi. Moi, j'ai vraiment des nouveautés fabuleuses. Regarde **Custodian**, par exemple.

Prof ST : Tu en as déjà parlé le mois dernier.

Docteur Amiga : La ferme, espèce de disquette anémique ! Cette fois-ci, j'ai pu voir une version quasi-terminée et je peux vous dire que j'en suis resté sur le cul ! L'animation est absolument extraordinaire et le jeu dispose d'un scrolling multi-directionnel excellent ! Le soft est



▲ *Custodian*

très riche, avec des écrans très colorés (250 écrans pour chacun des trois niveaux du jeu). Comme toujours chez **Hewson**, la musique est géniale.

Prof ST : Tu m'énerves !

Docteur Amiga : Pourquoi ? Tu sais qu'il finira par sortir sur ST d'ici deux ou trois mois. Bien sûr, il n'aura plus de scrolling ni de musique, mais tant pis...

Prof ST : Grrrr.

Docteur Amiga : Je continue avec **Last Duel**, de **GO!**, un shoot'em up à scrolling vertical qui n'est pas vraiment original mais qui est bien réalisé, avec notamment un scrolling précis et une animation très souple, même quand on joue à deux. Et les bons jeux d'arcade à deux sont encore rares sur Amiga, autant en profiter.

Prof ST : Sur ST, y'en a des kilos !

Docteur Amiga : Oui mais ils sont nuls, alors.... A part **The Deep**, de **US Gold**, dont j'ai pu voir une pré-version Amiga. Déjà, je peux vous dire que la musique est sympa, avec des effets spéciaux assez réussis. Ensuite, soulignons que les graphismes sont de bonne qualité. Le jeu en lui-même est amusant : vous dirigez un bateau et vous devez détruire les sous-marins qui passent en-dessous de vous. La scène est représentée de côté, et il y a différents bonus, des méduses hyper-marrantes, bref pas mal de choses. En clair, c'est un bon petit jeu sympa, mais ce n'est quand même pas le soft du siècle.

Prof ST : C'est vrai. Pour une fois, je suis d'accord avec toi, face de crapaud.

Docteur Amiga : Ferme ton drive et laisse moi parler d'**Advanced Ski Simulator**, qui lui aussi peut se jouer à deux. Il est sans conteste superbe. Les décors sont magnifiques, à vous faire froid dans le dos tellement on s'y croirait. Par contre, le jeu est une catastrophe lente et mal réalisée. On croirait presque une version ST...

Prof ST : Fais attention à ce que tu racontes !

Docteur Amiga : Eh, oh, c'est MA rubrique ici, alors... Bon, dans les nouveautés, il y a aussi un shoot'em up génial mais immonde, **Cortex** !

Prof ST : Génial et immonde en même temps ! Ça y est, il commence à délirer !

Docteur Amiga : Pas du tout ! Il est génial car il est parfaitement réalisé et très beau, mais immonde car vous devez, entre autre, tirer sur des bébés !

Prof ST : Des bébés ?

Docteur Amiga : Eh oui ! Parfaitement dessinés en plus ! Je trouve ça absolument scandaleux !

Prof ST : Je suis d'accord ! Je vais même alerter les bébés tout de suite !

Docteur Amiga : Attends une seconde, j'ai presque fini. Les avis sont partagés sur **Highway Hawks**, un clone de *Road Blasters* signé **Anco** : course de voiture

▲ *Superstar Ice Hockey*

et élimination des concurrents au programme. Je le trouve pas mal parce que très rapide et bien animé...

Prof ST : Mais moi je le trouve ringard à mourir.

Docteur Amiga : Par contre, l'adaptation du film de James Bond, **Live and Let Die**, par **Domark**, est superbe. Il s'agit d'une sorte de rallye en off-shore qui va vraiment à toute vitesse ! Un des softs les plus prenants du mois.

Prof ST : Oh la vache, c'est quoi ça ?

Docteur Amiga : C'est **Superstar Ice Hockey,** un jeu de hockey lamentable signé **Bethesda Softworks**, mais qui possède une présentation géniale : un joueur prend son élan, tire, vous envoie son palet dans la gueule et... l'écran se casse en mille morceaux ! Très spectaculaire. Dommage que le jeu soit aussi nul... Enfin, je conclus avec **The Cybernauts**, un pâle remake de *Prohibition* sans intérêt signé **Kingsoft**, **L.E.D. Storm**, une excellente adaptation pour un jeu d'arcade moyen signé **GO !**, et **Space Quest 2** de **Sierra on Line**. Son arrivée réjouira les fans d'aventures, mais Dieu que les grahismes sont laids !

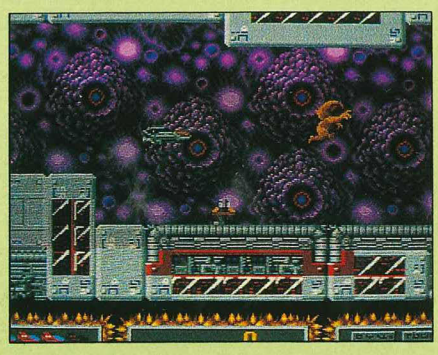
Prof ST : Pff ! On dirait du...

Docteur Amiga : ...ST ! Non, en fait c'est même pire ! Je conclus cette fois-ci définitivement avec **Advanced Armies**, une compilation de toutes les variantes qui existent au jeu d'échecs, intéressant pour les fans, c'est tout.

Prof ST : Salut, face de crapaud !

Docteur Amiga : Adieu, avorton dégénéré. Et n'oublie pas : Amiga vaincra !

▼ *Cortex*



PAC-LAND

TM and ©1984
NAMCO Ltd.

Photo d'écran sur Amstrad

Photo d'écran sur Spectrum

Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur C 64

PAC — Le personnage de jeux micro le plus célèbre au monde est de retour ! Il existe beaucoup d'imitations mais il y a un **SEUL, UNIQUE, VÉRITABLE PAC-LAND**. Ne manquez pas cette superbe conversion du fabuleux jeu de café !

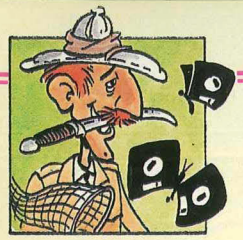
Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC disquette et cassette, Spectrum, et MSX cassette.

GRANDSLAM

Distribué par

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



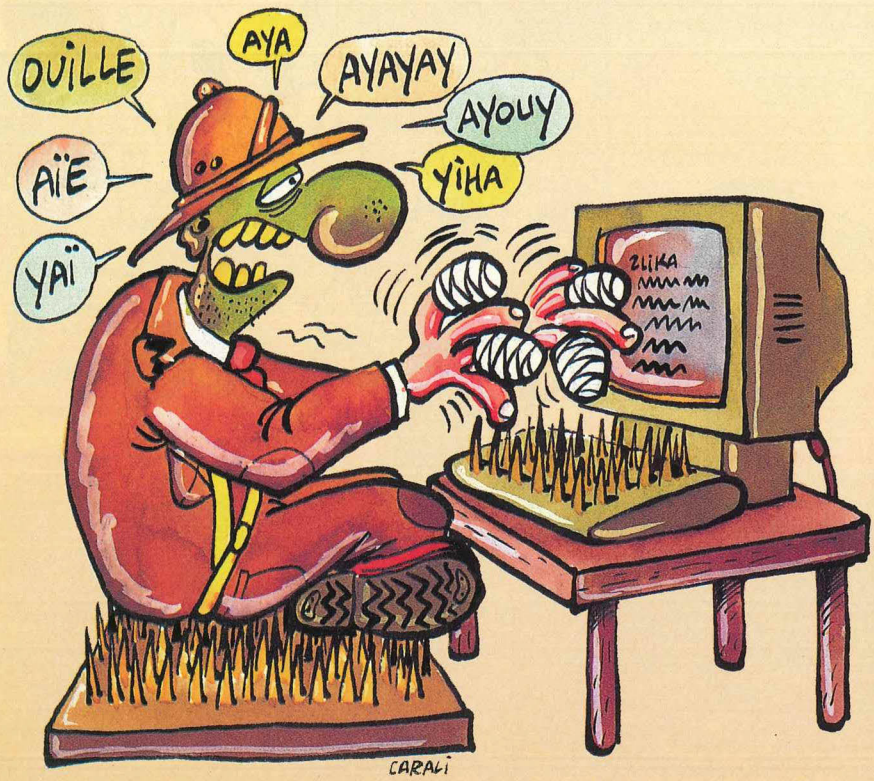
LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

Le Major Thomson, après avoir épuisé ses carnets (publiés dans le Livre de Poche) utilise maintenant des cahiers publiés dans Micro News. Et il aime ça.

Au commencement était l'abondance... Microtom, TEO, tout le monde parlait des Thomson et les éditeurs de logiciels créaient directement sur Thomson. En 1985, le plan "Informatique pour tous" faisait atterrir les fameux Nano-réseaux dans les écoles françaises. Mais en informatique, remporter un gros marché national ne fait pas tout.
Petit à petit la concurrence se relevait, innovait et surtout déployait des stratégies internationales. Commodore et Amstrad vendaient un peu partout, alors que pendant ce temps les Thomson vieillissaient doucement.

La gamme s'étendait selon le principe de "qui peut le plus peut le moins". Seulement, le point commun de la gamme c'était plutôt le "moins". Ainsi, sur des machines telles que le TO9+ ou le TO8D on se retrouvait avec les mêmes logiciels que sur MO6 ou TO9. Car pour rentabiliser ses investissements, un éditeur a besoin d'un marché le plus vaste possible. Pour cette même raison, les éditeurs se sont intéressés aux machines qui ont un parc important, donc international. Ce qui explique que l'on trouve aujourd'hui plus de nouveaux logiciels sur C64 ou CPC que sur nos Thomson. Il y a aujourd'hui deux domaines distincts sur Thomson : le jeu, où nous sommes condamnés à attendre l'adaptation en dernier recours de hits mondiaux, et les éducatifs. Le marché du didacticiel visant les écoles, il se doit pour l'instant de fonctionner sur Thomson.

La presse spécialisée a suivi un mouvement identique. De plusieurs titres sur les Thomson, on est passé à un seul - TEO - qui a fini par s'éteindre lui aussi fin 88. Car sachez, chers lecteurs, que c'est la publicité qui fait vivre la presse. Or qui fait encore de la publicité sur Thomson aujourd'hui ? Et pourtant, jamais nos connaissances thomsonistes n'ont été aussi vastes, jamais tant de domaines ont été couverts, de la physique à la musique en passant par la robotique. Comment ne pas perdre tout cet acquis ?
La solution vous l'avez entre les mains : un journal qui parle de toutes les machines, du MSX aussi bien que de l'Archimedes : Micro News. Le Major Thomson est désormais là pour maintenir le contact entre tous ces passionnés de micro-informatique qui refusent d'abandonner leur machine sous prétexte qu'il y a mieux. Après tout, l'épopée Thomson n'a que 6 ans !
En attendant, profitons de ce début d'année pour tester deux produits sortis pour Noël mais dont je ne vous ai pas parlé. Il faut dire que Noël est une époque bénie des possesseurs d'ordinateurs vieillissants puisque les éditeurs, soudainement touchés par un humanisme forcené, nous "offrent" une avalanche de compilations. Mon flegme britannique en a été si retourné que je ne vous ai pas parlé de Turbo Cup, ni de la compilation Les BD.



▼ *944 Turbo Cup*

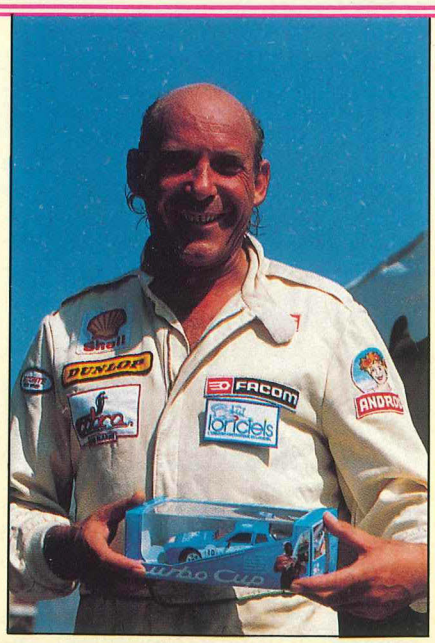
Turbo Cup, de **Loriciels,** est un produit nouveau et il a été adapté sur Thomson "presque" en même temps que sur les autres machines. Loriciels avait déjà surpris les utilisateurs de PC avec *Space Racer*. La présentation se faisait avec une superbe musique digitalisée, ce qui était assez fort vu les faibles moyens sonores du PC (un buzer du même type que celui qu'on trouve sur les Thomson). Eh bien cette fois-ci, c'est au tour des Thomsonistes d'être surpris : leur MO6, TO8 ou TO9+ est capable de jouer de la batterie, du synthé et de la guitare électrique ! C'est la première véritable bande son sur Thomson : les portières claquent, le moteur démarre puis les pneus crissent dans les virages... Fini "God save the Queen", je n'écoute plus que Turbo Cup ! La suite innove moins : vous devez choisir parmi quatre circuits français, puis vous voilà au volant de la fameuse Porsche bleue. Le premier tour se fait sans concurrent, histoire de prendre la voiture en main. Rien d'extraordinaire : des bips vous mettent en garde si, à l'entrée du virage, vous allez trop vite, et, à moins que vous ne soyez déjà en train de freiner, vous n'échappez pas au tête-à-queue. La voiture répond bien et, détail plutôt funny, les phares arrières s'allument lorsque vous freinez et de la fumée s'échappe des pneus.

Le deuxième tour se fait avec 21 concurrents et un cadran vous donne en permanence votre position. En cas de choc, vous irez mordre la poussière. Justement, ne vous retenez pas, c'est très beau : les portières s'ouvrent, le coffre aussi... seulement, comme d'habitude, pas de bruit de crash, ni de musique pendant le jeu d'ailleurs.

La gloire n'est pas aussi éphémère qu'on le dit puisque les quatre meilleurs temps de chaque circuit ont droit à un tableau d'honneur. Et pour une fois votre nom restera sur la disquette. Mais avant d'effacer celui de René Metge (qui est bien sûr en première place), il vous faudra une bonne dose d'entraînement.

Loriciels va désormais distribuer les produits du deuxième éditeur américain : **Broderbund**. Cette société a vendu 1,3 million d'exemplaires de *Print-Shop*, un logiciel de PAO pour faire ses cartes de vœux ou des affichettes. De quoi faire rêver un éditeur sur Thomson.

Infogrames a fêté Noël avec une collection complète de compilations, *Les Spécialistes*, dont fait partie **Les B. D.** qui comporte 4 jeux : Les Passagers du Vent 1 et 2, la Marque Jaune et Iznogoud. La saga des **Passagers du Vent** est une superbe bande dessinée qui s'étire sur de nombreux albums. Les dessins du logiciel sont superbes, la preuve



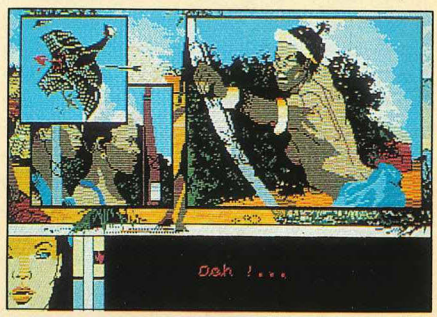
▲ *René Metge*

que le basic 512 permet une bonne définition. La musique, bien que non digitalisée, est assez agréable. Le but du logiciel est de revivre l'aventure qui arrive aux quatre protagonistes français et anglais au dix-huitième siècle. Le jeu est passionnant et bien réalisé : les issues sont multiples en fonction des décisions que vous prenez. Vous pouvez aussi arriver au bout de l'énigme sans avoir vu toutes les images (surtout les plus déshabillées). Avec les deux tomes, cela fait 17 épisodes à vivre, de quoi passer un bon moment. Par contre, il vous faudra attendre six mois avant de rejouer, le temps d'oublier les solutions ; car sans esprit de découverte il n'a plus aucun intérêt. **La Marque Jaune** est un bel exemple de respect du graphisme original. La fameuse ligne claire d'Edgar-Pierre Jacobs est respectée, ainsi que l'atmosphère très british. C'est plus beau qu'intéressant. Les jeux se ressemblent et se traînent... Pour vous rassurer, les possesseurs de PC ont exactement le même jeu (ce qui s'appelle une fidèle adaptation). **Iznogoud** fait partie de la célèbre école graphique dite du "légo". On la retrouve par exemple dans la série Bob Morane. On ne distingue donc pas vraiment les personnages des colonnes, pourtant fort nombreuses dans un palais d'orient. Il faut tout de même saluer l'exploit technique puisque ce logiciel assez ancien gère les déplacements d'Iznogoud grâce à un moteur d'inférence, donc une technique issue de l'intelligence artificielle. Comme quoi la technique...

Scoop ! Infogrames a décidé, après avoir longuement testé la pré-version du logiciel **Tintin**, de reporter sa sortie. Toute l'équipe, graphistes et programmeurs, s'est remise au travail pour le rendre conforme à leur propre attente. Bravo pour la démarche. Et tant pis pour nous. Ce n'est que partie remise puisque le logiciel finalisé devrait sortir en avril.

Infogrames vient aussi d'innover avec la sortie d'un catalogue regroupant les solutions de 19 de ses propres jeux, tels *l'Affaire Sydney* ou *l'Héritage 2*. Un éditeur qui livre lui-même ses Top Secret, c'est une bonne idée. Ça s'appelle **SOS Françoise**, du nom de la charmante personne responsable du Club Infogrames. Et Françoise me dit d'ailleurs qu'il pourrait bien y avoir un classeur regroupant des solutions de jeux de tout le groupe Infogrames (donc Ere et Cobra Soft). Pour commander ce catalogue (pour Thomson, Amstrad, MSX et certains jeux sur PC) envoyez un chèque de 119 francs (port compris) à : Club Infogrames, 84 rue du 1er Mars 1943, 69100 Villeurbanne. En attendant, retrouvez les solutions de l'Affaire dans la rubrique Top Secret. Merci Françoise !

Gracious goodness, je m'aperçois que je ne vous ai jamais parlé de la présence des Thomson au SICOB 88 ! Et pourtant il y en avait un ! Un TO8D qui brillait de



▲ *Les Passagers du Vent* ▼

tous ses pixels pour la société **Vendôme Formation**, une filiale du groupe UAP, spécialisée dans la gestion informatique des retards scolaires. Cette société propose un programme de lutte contre l'illétrisme chez l'adulte : **Lucil**. L'ensemble des tests et apprentissages progressifs de la lecture représente 40 heures de cours. Un programme de taille pour un problème qui l'est aussi. Quelques semaines plus tard au SICOB il y avait encore un seul TO8D : le même.

Passons maintenant à ce qui fait la force des Thomson. Ces ordinateurs ont été les premiers à faire l'objet d'un engouement massif, même si le plan "Informatique pour Tous" a un peu forcé la main aux Français en 85 ! Depuis, des milliers de débutants se sont regroupés pour mieux "débuter ensemble". Des clubs sont nés par centaines et se se sont développés dans diverses directions : robotique, jeux, météorologie, musique, etc. J'ai même délaissé ma patrie et négligé un instant ma Reine pour venir observer ce phénomène de plus près. A l'heure où certains nous disent moribonds, il est temps de laisser éclater au grand jour notre immense savoir, by Jove !

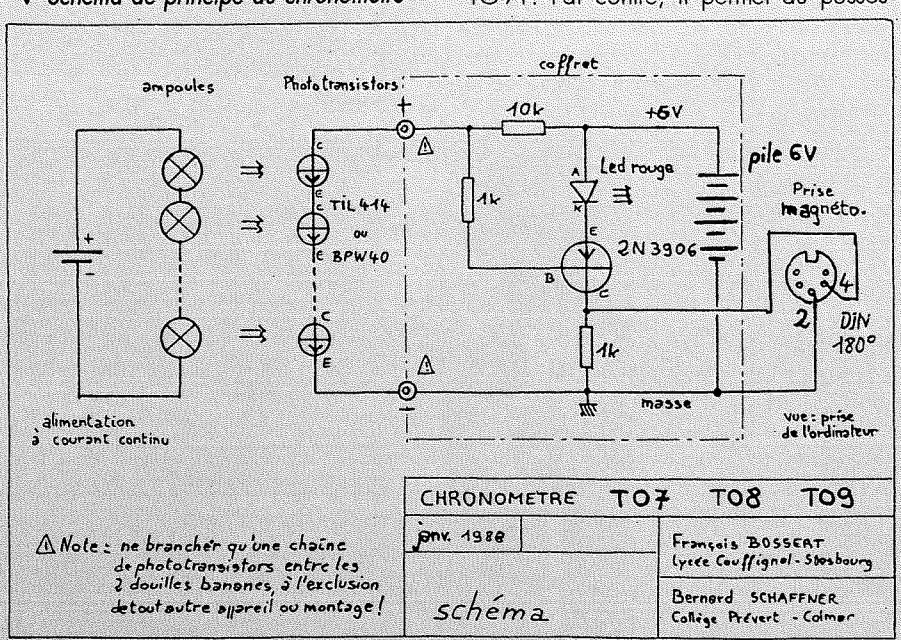
Commençons donc notre encyclopédie du savoir thomsoniste par la physique, car les physiciens se sont beaucoup aidés des MO et TO. Ainsi, la section strasbourgeoise de l'Union des Physiciens a fait paraître sous le titre "**MO5 Nano-réseau T07, outils de laboratoires**" un ouvrage qui permet de se construire à un coût ridicule un laboratoire (presque) complet. Ce laboratoire est axé autour d'un ordinateur de la gamme Thomson. Que ce soit un poste individuel de type MO5, TO8D, ou même un Nano-réseau de MO5.

Il s'agit donc de deux montages se servant de l'ordinateur comme outil de laboratoire. L'intérêt est évident : gain de temps sur la saisie des données, possibilité d'effectuer un grand nombre de mesures dans un temps précis, visualisation immédiate des données sous formes de graphes, mémorisation des résultats... Le premier montage s'attaque à la mesure du temps : un capteur optique. Ce montage marche aussi bien sur MO5 et 6, où il est relié à l'entrée crayon optique, que sur TO7 jusqu'à TO9+, où il passe par l'entrée cassette.

Grâce à ce montage très simple (dès 14 ans) et bon marché (environ 50 francs) vous posséderez un chronomètre mesurant le dix-millième de seconde avec la précision du quartz. Les mesures se font soit par capteur optique, soit par crayon optique digital. Ces montages sont longuement expliqués par des schémas, avec la liste des composants. Mais de nombreux programmes vous permettront d'utilsier au mieux ce matériel. Comme par exemple la vérification de l'obturateur d'un appareil photo, la mesure de la vitesse de rotation d'un moteur... On peut ainsi mesurer des fréquences jusqu'à 14 Khz. Ou plus perfide : mettre des capteurs à l'entrée de votre chambre pour savoir combien de personnes sont venues vous "emprunter" Micro News pendant la journée. Tout James Bond dans un MO5 !

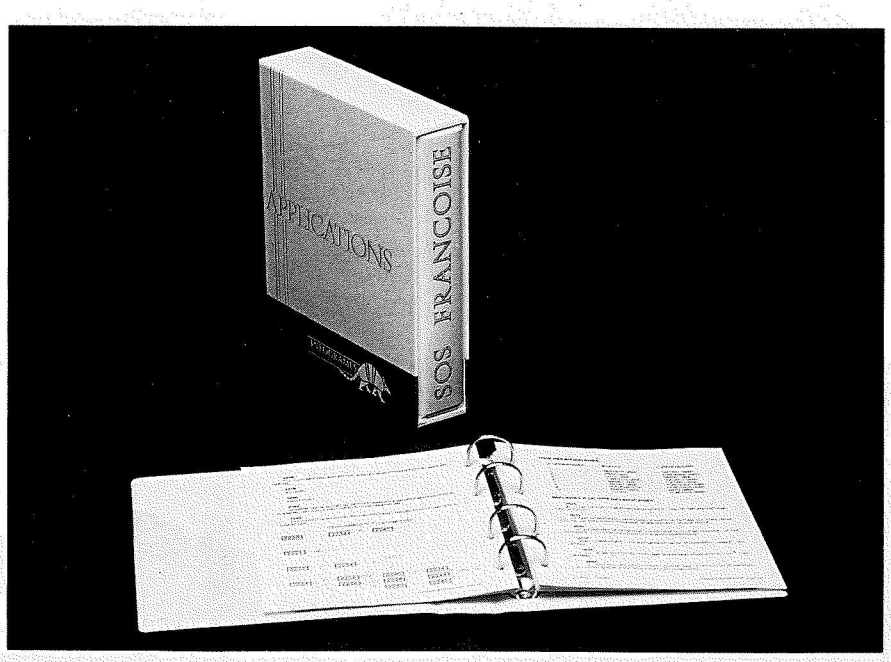
Le deuxième montage concerne la mesure des tensions puisqu'il s'agit d'une interfaçe analogique -numérique. Le montage est plus complexe et plus cher (450 francs) et ne fonctionne pas sur TO9+. Par contre, il permet au possesseur de tout autre ordinateur de la gamme de se retrouver avec toute une série de machines (en fonction du logiciel utilisé) : analyseur de spectre avec visualisation sur courbe à l'écran ; ou bien un oscilloscope bi-courbe à mémoire. Les performances sont plus qu'honorables : une fréquence d'échantillonnage maximale de 10 Khz, soit dix mille acquisitions par seconde, deux voies, calibre 5 V et une protection permanente de 70 V. L'ensemble des montages et des logiciels est très bien documenté et très clair. Sachez enfin que ces physiciens géniaux vous proposent l'interface analogique-numérique en kit (450 francs) ou testée et montée pour 550 francs avec la disquette nano-réseau ! Pour cela il vous faudra envoyer un chèque à : Maison des Enseignants de Provence, 40 boulevard Icard, 13010 Marseille. Quant au livre, il vous en coûtera un chèque de 50 francs (port compris) à : Union des Physiciens, 44 boulevard Saint-Michel, 75270 Paris Cedex 06. Et en plus il y a plein d'astuces comme ce petit programme qui permet aux possesseurs de MO5 ou de TO7 de faire une copie d'écran sur une imprimante graphique compatible IBM PC. Et s'ils n'ont pas d'extension imprimante, il y a aussi un plan de montage. L'avenir appartient à ceux qui ont un MO5, un fer à souder et pas mal d'idées !

▼ *Schéma de principe du chronomètre*



MO5

```
9000 " copie d'écran sur imprimante
9005 " graphique type I.B.M.
9010 " ————————
9020 " POKE&HA7CO, PEEK (&HA7CO) OR 1
9030 "OPEN"O",#3,"LPRT : (200)
9040 PRINT#3, CHR$(27);"A"; CHR$(8); CHR$(27); CHR$(50) : REM 8 PIXELS PAR LIGNE
9050 FOR C = 0 TO 39
9060 PRINT#3,CHR$(27);"L";CHR$(144);CHR$(1); :REM LIGNE GRAPHIQUE DOUBLE DENSITE
9070 FOR L =199 TO 0 STEP -1
9080 CH$ = CHR$ (PEEK(L*40 + C) )
9090 PRINT#3,CH$;CH$;
9100 NEXT L
9110 PRINT#3
9120 NEXT C
9130 PRINT#3, CHR$ (27);"A"; CHR$(12); CHR$(27); CHR$(50); : REM 12 PIXELS PAR LIGNE
9140 PRINT#3,CHR$(27);CHR$(64); :REM RETOUR MODE TEXTE
9150 CLOSE#3
9160 RETURN
```



▲ *SOS Françoise*

Attention : SCREENPRINT est inutilisable.

POUR LES TO7 :
2020 POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3) OR 1
9080 CH$ = CHR$ (PEEK (L*40+C+16384))

Si les premiers ordinateurs ignoraient tout de la musique, il n'en n'est pas de même pour les plus récents (Atari) qui sont fournis avec une prise au format MIDI. Cette porte ouverte sur le monde du son en a fait des partenaires privilégiés des spectacles musicaux modernes. Jean-Michel Jarre est l'exemple même du mariage de la musique et des ordinateurs. Les Thomson étant nés bien avant l'avènement du son numérique, ils semblaient donc condamnés à ne pas goûter aux joies du chef d'orchestre. Seulement voilà, quelques passionnés se sont retrouvés dans un club et le résultat est grandiose : un show de musique et d'images synthétiques pilotées par un... TO7/70.
Il s'agit du **club IPT Sainte-Anne**, 112 rue Callelongue, 13008 Marseille. Dans ce club deux hommes se sont rencontrés : Joris Astolfi, musicien, et Jean-Louis Queri, fana de micro-informatique, et cela a donné un fabuleux concert en avril 88, jugez plutôt : des figures interactives en temps réel, calculées à partir de la musique de 13 synthétiseurs (dont 3 étaient joués en direct).
Au centre de ce dispositif audio-visuel un TO7/70 et un TO9 dont les coprocesseurs ont subi des températures qu'un sujet britannique n'oserait jamais leur infliger. Les images ont été projetées par un téléprojecteur Sony haute définition. Le grain de l'image était fabuleux car le téléprojecteur était attaqué en RVB+ synchro, directement par les 4 micros d'image à travers une table de mixage vidéo à relayage Péritel. Le tout télécommandé par un TO7/70. Le résultat, c'est que les images variaient en fonction de la musique, tant au niveau des couleurs que des formes. Le secret de cette vitesse d'exécution, c'est un compilateur basic hyper performant : **Speedy Wonder**, et bien sûr la transmission directe des images par la prise Péritel. Mais ces mélomanes ont décidé d'apporter leur contribution à la musique digitale et ceci grâce à un TO7/70. Pour ce faire, ce club a réalisé **Magnum** : un magnétophone numérique midi 16 pistes.
Magnum se compose donc d'un TO7/70 équipé d'une interface midi et d'un logiciel, tous deux produits par une société parisienne : **Logimus**. Ce logiciel est un séquenceur 16 pistes qui peut donc commander jusqu'à 16 instruments en même temps, mais aussi enregistrer par la prise Midi, tout comme un magnétophone digital 16 voies. A ceci près que vous pouvez modifier tous les paramètres de chaque instrument (vitesse, hauteur, position dans la mesure, etc). Grâce à cette société, le TO7/70 devient le séquenceur midi 16 pistes le moins cher du marché : 2900 F pour l'extension plus le logiciel, et très peu pour un TO7/70... Mais revenons à ce Magnum marseillais qui se compose aussi d'un expendeur à modulation de fréquence. Cet expendeur a en mémoire les caractéristiques de 128 sons (instruments, voix, bruits...) et le tout est amplifié : 2 fois 400 watts. Le TO7-70 a, sur une disquette, la partition du morceau et il dirige en même temps les 16 instruments. Pour cela, il puise des sons de guitare, de voix, de batterie dans l'expandeur et il exécute de main de maître son morceau ; le rapport sonore est de 90 db, ce qui est excellent et la bande passante va de 5 à 50 000 Hertz, ce qui est remarquable !
Les habitués de la rubrique Rock'n Scroll ne seront pas étonnés par ces performances, mais qu'ils s'intéressent un peu au prix...
Cette année, le club IPT Ste Anne va s'attaquer à la simulation d'un décollage de fusée, tout du moins à toute la série de calculs qui précèdent le lancement. La simulation se fera sur un réseau de MO5. Il y aura aussi des dessins animés sur la Révolution, réalisés en relation avec des écoles marseillaises.
Interrogé au téléphone, J.L. Queri déclare : "Ce n'est pas la brouette qui compte mais ce que l'on met dedans". Thomson devrait être fier de sa production de brouettes...
Il y a aussi des clubs qui ne négligent pas le côté commercial, tel le **Club Thoms+**, M. Mickaël Touze, 4 rue Millocheau, 49400 Saumur.
Avec un service télématique 3615 HELI*THOMS+ qui organise un concours avec deux voitures à gagner !
L'essentiel de son activité se fait sur les tests de produits et la négociation de réductions auprès de revendeurs. Ce club annonce un journal entièrement digital sur disquette 3'1/2 pour toute la gamme TO, avec des plans, des programmes, des promotions... le tout pour 18 francs. Mais ils ont aussi travaillé sur la compatibilité entre les Thomson et les commodores C64 ; et plus récemment sur la compatibilité avec Atari, mais là à mon humble avis, they need help !
Et enfin le dernier pour cette fois : le Club qui prouve que nos THOMSONS ne sont pas inconnus en Angleterre.
Le **Thomson Computer Club**, Ginsterweg 1 A, 5063 Overath 8, pour allier les plaisirs de la micro-informatique avec ceux des langues étrangères.
Et pour ceux qui ne croient pas que les TO7/70 puissent faire de la traduction simultanée, voici leur numéro de téléphone : 02204-7 3320 !
Si vous êtes un bon Thomsoniste pratiquant, d'éducation basic 128, et que vous avez construit une centrale nucléaire autour d'un MO5, n'hésitez pas à m'en parler.
D'ailleurs, même si vous vous êtes limité à un avion à réaction, voir un bidouillage électronique, écrivez-moi chez Micro News, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.
Et si vous êtes l'auteur d'un programme intéressant, d'astuces de programmation... envoyez-moi de quoi les tester car le numéro hors-série "spécial listings" n'est pas encore complet.
God bless you all.

Major Thomson

MSX Video Center

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

Tous les mois une opération prix cassés

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)	
Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
L'Affaire Vera Cruz (K7)	95 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Hydlide II (C) + Meurtre sur l'Atlantique (D)	290 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Aacko Text (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Inspecteur Z (C)	169 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack **"HAL"** Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C)	250 F
Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Battle of Pegus	160 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 990 F
Lecteur de cassettes	275 F
Lecteur de cassettes + câble magnéto	299 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Samouraï	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious

390 F
Aliens ▲

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris
+ digital. d'images intégré — 5 990 F
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Joypad SONY JS-33	99 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F
• Afterburner	129 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 DF/DD (135 TPI) grande marque :	
A l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F
Nashua DF/DD les 10	129 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

EN MARS :

Philips NMS 8280 ~~7 990 F~~ **5 990 F**

Prix cassés sur tout le matériel PC

JEUX EN CASSETTES

29 F
Alpha Blaster
Backgammon
Barnstormer
Boom
Can of Worms
Drome
Hopper

49 F
Jet Fighter
Mazes Unlimited
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Panel Panic
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer
Kickit

75 F
Apeman Strikes Again
Bounder
Cubit
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
•Army Moves
Addictaball
Attack of Killer Tomatoes
•Bubbler
•California Games
Cosmic Shock Absorber
Cyberun
The Heist
Death Wish 3
Eggy
Howard the Duck
Jack the Nipper
Martianoids
Runner
•Trantor
Tuer n'est pas jouer
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

120 F
•Gunsmoke
•Operation Wolf
•Rambo III
•Terramex
•The Game Winter Edition
•Pacmania

JEUX MSX2

DISQUETTES		CARTOUCHES	
Breaker	149 F	Andorogynus (1 mega)	290 F
Infini	190 F	•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Majinkyu (720 k)	260 F	•Druid (1 mega)	345 F
Play House Strip Poker	149 F	Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Rad-X	149 F	Hole in One Special	230 F
Rendez-vous avec Rama	190 F	Metal Gear	290 F
Thunderball	145 F	•Ninja Kun (1 mega)	290 F
World Golf	190 F	•Rastan Saga (2 mega)	345 F
		Vampire Killer	290 F
		Usas (1 mega)	290 F
		Fire Ball ▲	390 F
		L'Oiseau de Feu	290 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F
Hard Boiled (K7/D)
Hype (K7/D)
Life in the Fast Lane (K7/D)
Miner Machine (K7/D)
Starbusters (K7)

COMPILATIONS

Compilation 6 (D) 95 F
(Ice, Moonricer, Smack Wacker, Robot Wars)
Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
D : 175 F

● Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) Prix N.C.
+ compact disc séquentiel

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $$$: 75 F -
Disquette $$$: 99 F

Alpharoid
Bounce $$$
Chima Chima
Courageous Perseus
Dawn Patrol
Inca
Mr Jaws $$$
Oil's Well $$$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight $$$
Science fiction $$$
Skooter
Snake
Star Fighter $$$
Star Wars $$$
Thexder
Come on Picot

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

MUSIQUE

Mue (C)	99 F
Musix	95 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F
North Sea Helicopter (D)	95 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Confused (puzzle animé)	95 F/120 F
Othello Compétition	195 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Home Office Tableur (tableur + graphisme. En français/C)	590 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Mx Fonction (D)	175 F
Mx Graph	175 F
Mx Stat	175 F
Mx Stock	175 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
56 Programmes	45 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Jeux d'Action, Hasard et Réflexion	133 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F
Programmation en Assembleur	59 F

Bon de commande (à remplir en majuscule)

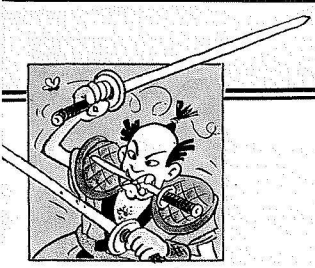
à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....

Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS



SAMOURAÏ MICRO

SPÉCIAL COURRIER

Samouraï Micro n'est toujours pas revenu de Las Vegas. Aux dernières nouvelles, il se serait énamouré d'une Nevada-girl 100% pure yankee, qui travaille aux environs de Vegas dans une "maison" fort accueillante. Notre Nippon fripon, ému, croit qu'elle vit chez sa vieille maman...
Comme vos lettres s'accumulent de plus en plus et que nous n'avons jamais assez de place dans la rubrique Courrier, nous en profitons pour vous donner la parole et nous répondons à vos questions les plus fréquentes. Tous en piste !
Et ne vous inquiétez pas pour votre Samouraï préféré, il ne tardera guère à reparaître, penaud et sans un, le sabre entre les jambes... Car entre les machines à sous et les dessous des girls, il faut avoir solide santé et porte-feuille bien ancré !

CDS

Vous avez été nombreux à nous écrire suite aux articles sur le CDS (compact disc séquentiel) qui fonctionne sur MSX et sur C64.

Le **CDS** existe bien et il fonctionne correctement, nous en possédons d'ailleurs un exemplaire que nous vous avons montré en photo dans le numéro 17. Il est fabriqué aux Pays-Bas par **Eurosoft**, la société d'édition de Paul Van Aacken, le fondateur d'Aackosoft, société qu'il a revendue.
Le CDS est une invention originale d'Eurosoft qui ne manque pas d'attrait, bien qu'il ne faille pas le confondre avec le CD-ROM. Le CDS utilise le support du disque compact, avec les données stockées numériquement comme sur un CD musical ou un CD-ROM, mais elles sont transmises à l'ordinateur sous forme de sons et non pas sous forme numérique, puisqu'on utilise le port cassettes de l'ordinateur. Ce support ne permet donc pas de créer des jeux d'une qualité supérieure, comme c'est le cas avec le CD-ROM, mais seulement d'offrir une grande capacité de stockage, un mode de chargement plus rapide (surtout en comparaison avec les cassettes) et la même fiabilité que les CD classiques. La procédure de chargement expliquée dans le numéro 17 a d'ailleurs été simplifiée depuis, avec la création d'un nouveau loader plus rapide (programme de chargement stocké au début du disque).
Tout irait donc pour le mieux si n'était apparu un contentieux juridique entre Eurosoft et Aackosoft (l'ancienne société de Paul Van Aacken), avec pour résultat le blocage de toutes les activités d'Eurosoft. Pour le moment donc, pas de CDS en France ni ailleurs, puisque tout dépend désormais des jugements prononcés à l'égard des deux sociétés. Dans le pire des cas (l'impossibilité pour Eurosoft de commercialiser le CDS actuel avec ses 34 titres), Paul Van Aacken compte sortir à partir de mars trois nouveaux CDS, contenant chacun 4 jeux inédits, au prix public français d'environ 120 F. Affaire à suivre...

NO FUTURE ?

Où en est le MSX ? Pourquoi n'a-t-il pas marché en France aussi bien qu'en Espagne, en Belgique ou aux Pays-Bas ? Y-a-t'il encore des importations et pour combien de temps ? Le marché MSX est-il encore dynamique au Japon et beaucoup de jeux sont-ils disponibles là-bas ? Arriveront-ils en France ?

Il n'est pas facile d'expliquer en quelques mots pourquoi le même produit se vend bien dans certains pays et plus mal dans d'autres. Le MSX est arrivé en France fin 84 et son arrivée a malencontreusement coïncidé avec celle de l'Amstrad CPC qui a connu, lui, son plus grand succès commercial dans notre pays. Il faut bien reconnaitre qu'au niveau marketing, la société Amstrad a fait très fort en proposant un nouveau concept d'ordinateur-package, vendu avec son moniteur et lecteur de cassettes ou disquettes intégré, le tout à un prix très attractif. Le CPC 464 (avec lecteur de cassettes) moniteur monochrome valait, fin 84, 2990 F, et 3990 F avec moniteur couleur. A la même époque, le MSX Canon V-20 valait lui aussi 2990 F - sans lecteur de cassettes ni moniteur - et il fallait débourser 150 F supplémentaires pour le câble Péritel (pourtant indispensable), ce qui faisait maladroitement passer le prix au dessus de la barre psychologique des 3000 F !
Au niveau des logiciels, les éditeurs européens ne se sont pas précipités pour développer sur MSX et, quand ils l'ont fait, n'ont pas toujours exploité pleinement ses possibilités. Certains jeux anglais en cassettes étaient de véritables nullités... Dans le même temps, les jeux japonais n'étaient pas régulièrement importés puisqu'il fallut attendre au moins deux ans pour voir en France la fameuse série des grands classiques **Namco**, pourtant disponibles au Japon : *Pac-Man, Galaxian, Galaga, Bosconian,* etc. Ces jeux sont évidemment dépassés aujourd'hui, mais à l'époque ils auraient fait sensation...
Heureusement, il y avait **Konami** dont M. Pham Chi Hien (société Maubert Electronic) devint l'importateur officiel et se rendit plusieurs fois par an au Japon, afin d'importer les nouveautés. A partir de là, les jeux Konami sur MSX n'ont jamais cessé de s'améliorer avec notamment, fin 87, la commercialisation des jeux S.C.C. (Sound Chip Custom : une puce de sonorisation qui permet d'obtenir des effets sonores polyphoniques à 8 voies).
Et l'on assiste depuis à cette étrange situation : les utilisateurs français sont très heureux d'avoir un MSX, puisque la machine est excellente, tant au niveau de la programmation que des jeux, et beaucoup d'entre eux n'éprouvent pas le désir de changer de machine puisque ce sont les jeux qui ont eux-même évolué. Dans le même temps, ils sont mécontents car il n'y a pas assez de jeux disponibles sur le marché français et que l'on ne parle pas assez du MSX à leur goût.
Au milieu de cette situation unique et paradoxale, la position de Micro News n'est pas toujours facile. Nous recevons beaucoup de jeux japonais par l'intermédiaire de nos correspondants ; si nous les testons, des lecteurs se plaig-

nent de pas les trouver à la vente ; si nous faisons l'impasse, d'autres lecteurs (ou parfois les mêmes !) nous reprochent de négliger le MSX. Nous avons donc choisi de tester les jeux japonais, en espérant que nous donnerons ainsi envie aux distributeurs d'importer les meilleurs d'entre eux, et que nous leur éviterons également de perdre de l'argent en important les nanars (car il y en a, même au Japon). Nous demandons aussi à nos lecteurs de pas oublier que nous ne sommes qu'un journal, et que l'importation, la distribution et la disponibilité finale des produits dans les magasins français ne dépendent en aucune manière de Micro News.

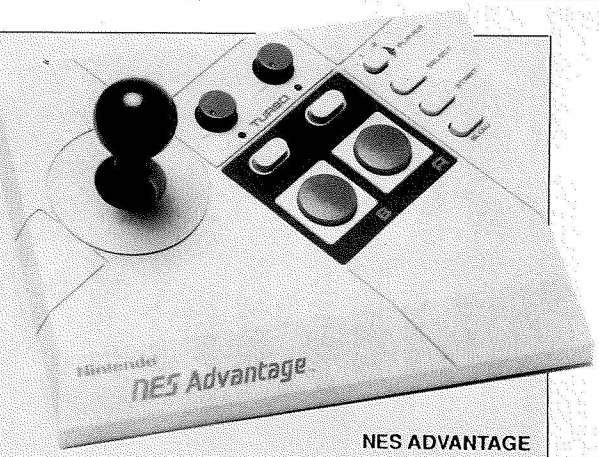
LES MEILLEURS JEUX

"J'aurai bientôt un MSX2. J'aimerais que tu me conseilles sur le meilleur jeu MSX2 en cartouche et que tu me dises ce qu'est un mega et un S.C.C. (Où va-t'on chercher des noms pareils ?)"
(Olivier, Lyon)

Les meilleurs jeux en cartouche sont de loin les jeux Konami, mais ce sont surtout des jeux MSX1. Cependant, leur qualité est telle qu'ils tiennent sans rougir la comparaison avec la plupart des jeux MSX2. De plus, les cartouches Konami récentes "reconnaissent" l'ordinateur et prennent en compte certaines caractéristiques du MSX2. Parmi ces cartouches Konami MSX1 "de luxe", les plus récentes nous semblent être les meilleures : *King's Valley 2*, *Nemesis 3* et bien sûr *Parodius*, avec ses fabuleuses musiques.
Quant aux cartouches MSX2, les plus réputées sont : *Usas*, *Vampire Killer*, *Fireball*.
Une cartouche megarom est une cartouche d'une capacité minimale d'un méga-bit, soit 128 Ko (1024 octets).

NINTENDO

Méfiez-vous de l'eau qui dort... dit le proverbe.
Après une saison particulièrement calme, l'ours nippon sort doucement de sa torpeur hivernale et pousse un premier rugissement en annonçant l'arrivée prochaine de **Trojan, Rush'n Attack** (testés dans ce numéro), **Ice Hockey, Super Mario Bros 2, Ghost'n Gobblins, Gunsmoke**.
Pour le lancement de Super Mario 2, Nintendo ne prévoit rien de moins qu'une **campagne T.V. de trois semaines d'un coût d'un million et demi de francs !**
Le Club Nintendo démarre aussi avec la création d'une ligne "Nintendo Consommateurs" où l'on répondra à toutes vos questions sur les jeux : **(1) 34.64.77.55.**
La revue Nintendo démarrera au printemps et coordonnera les activités du Club, tout en proposant des tests, trucs et astuces, etc.
Vous trouverez les conditions de souscription au Club Nintendo dans les boites d'emballage des consoles (avec la garantie). Vous pouvez aussi écrire à **Nintendo/Bandaï France, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluche, 95310 St-Ouen l'Aumône.**
Le concours Nintendo, qui a lieu le samedi à 20 h. 25 sur FR3, continue jusqu'à fin juin.
Enfin, la **NES Advantage** est disponible à un prix de 400 F. Cette manette possède deux boutons turbo qui permettent d'accélérer le tir, ainsi qu'une option qui permet de ralentir l'action d'un jeu et qui se révèle très pratique pour apprendre un mouvement ou surmonter un obstacle difficile.



NES ADVANTAGE

SEGA

Enfin, le Club Sega ! Il arrive, c'est certain, juré-promis, le Club Sega sera bientôt là avec un bulletin trimestriel, une messagerie Minitel et plein de cadeaux et d'idées d'enfer !
Côté jeux, *R-Type* est déjà en rupture de stock because un succès foudroyant !
Trois adaptations de grands classiques du célèbre éditeur américain Activision vont arriver sur le marché français : il s'agit d'abord de **Rampage**, une cartouche où vous pourrez vous transformer en singe géant, en loup-garou et en lézard géant, afin de pouvoir saccager tranquillos quelques villes américaines ; ensuite, **Bomber Raid**, où vous devrez accomplir une mission à bord d'un bombardier, et **Cyborg Hunter**, où vous serez un chasseur de primes intersidéral aux prises avec les affreux Cyborgs !
Le grand classique des jeux de sport d'Epyx, **California Games**, atteindra bientôt nos rivages et vous permettra de vous entraîner au surf, rollerskate, frisbee, BMX et autres skateboard. Il fait toujours beau en Californie !
Captain Silver (testé dans le numéro 16) et **Lord of the Sword** compléteront cet assortiment de super-nouveautés.

MSX

Voici quelques adaptations disponibles sur MSX.
After Burner (Sega/Activision) d'abord, dont les versions 8 bits sur MSX, CPC et console Sega sont supérieures à la version Atari ST.
Operation Wolf (Ocean), superbe sur MSX (testé sur deux pages dans le numéro 16).
Rambo 3 (Sega) et **4 X 4 Off Road Racing** (Epyx).

CE MOIS-CI, ENCORE TROIS MURDER-PARTY A GAGNER !

CONCOURS

Micro NEWS

COBRA Soft

LES QUESTIONS

1 - Parmi ces titres, citez les deux jeux de Cobra Soft qui existent en jeu de plateau : ***Meurtres à Venise, Action Service, Dames Grand Maître, La Marque Jaune, Les Ripoux.***

2 - Combien y a-t-il de personnages dans ***Meurtres à Venise*** *?*

3 - Quelle note a obtenue le logiciel ***Meurtres à Venise*** *dans le numéro 17 de Micro News : Poubelle, 1 joystick, 2 joysticks, 3 joysticks, 4 Joysticks, Top du Mois ?*

4 - Quel est le grand champion soviétique qui a participé à la conception du logiciel ***Dames Grand Maitre*** *?*

Question subsidiaire : quel est le nombre total de logiciels édités par Cobra Soft depuis sa création, en tenant compte de toutes les versions pour les différents ordinateurs ?

LES PRIX

Les trois premières bonnes réponses gagneront un week-end, tous frais payés, dans un vrai palace !

Durant ce week-end, les gagnants auront la chance d'assister et surtout de participer à une murder-party animée par des comédiens professionnels ! Un crime vient d'avoir lieu dans votre hôtel. Certains clients semblent d'ailleurs assez étranges... Heureusement, avec votre courage et votre intuition, vous réussirez sûrement à trouver le coupable !

4e et 5e prix :
trois logiciels Cobra Soft
Du 6e au 10e prix :
deux logiciels Cobra Soft
Du 11e au 20e prix :
un logiciel Cobra Soft

Bulletin-réponse

A retourner à **Micro News** - Concours Cobra Soft - 67, avenue du Maréchal Joffre
92000 Nanterre. Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom ..... Ville .....

Prénom ..... Code postal ..... Age .....

Adresse ..... Machine .....

Réponses :

1) .....

2) .....

3) .....

4) .....

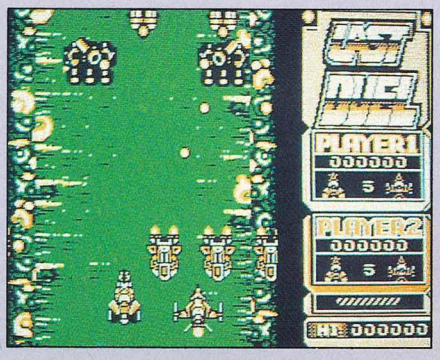
Question subsidiaire : .....

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine contre-attaque !

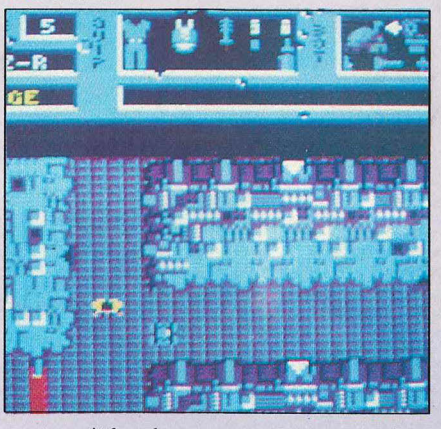
Micro News : Bonjour mon capitaine !
Capitaine Pixel : Salut les p'tits gars !
Micro News : Alors, quoi de neuf ?
Capitaine Pixel : Vous ne pourriez pas m'accueillir autrement, pour une fois ? C'est vrai, ça devient lassant d'entendre toujours la même phrase au fil des mois. Essayez de trouver autre chose, faites un effort !
Micro News : Heu... A vos ordres, mon capitaine !
Capitaine Pixel : Mouais ! Ça ira pour cette fois mais n'y revenez pas. Aujourd'hui, je vais commencer par vous parler des nouveautés qui ne sortiront que dans un mois ou deux. Par exemple **Last Duel**, une adaptation du jeu d'arcade de **GO !** qui devrait être disponible aux alentours de la fin mars si ces feignants de programmeurs daignent respecter leurs délais. Last Duel est un jeu d'arcade à scrolling vertical au principe on ne peut plus classique : tuer tout ce qui bouge. Le jeu est heureusement sauvé par le mode deux joueurs et le nombre impressionnant de niveaux qu'il propose.

▲ Last Duel ▼

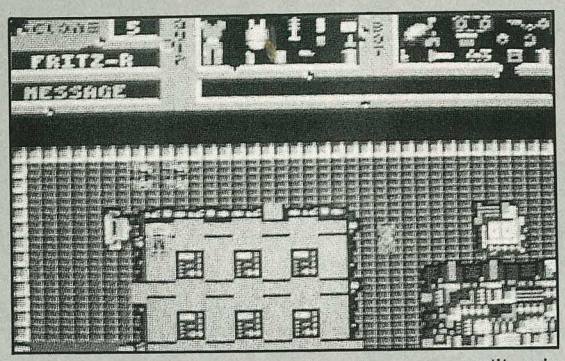


Micro News : Les graphismes sont bien ?
Capitaine Pixel : Un peu mon neveu. Ils sont en quatre couleurs (mode 1), mais de bonne qualité. Par contre, il n'y avait ni musique ni bruitage sur la pré-version que j'ai pu voir : je vous en dirai plus le mois prochain.
Micro News : J'y serai !
Capitaine Pixel : J'espère bien ! On continue avec nos préviews et plus spécialement avec **Human Killing Machine**, toujours chez **GO!** Ces derniers, conscients des faiblesses de *Street Fighter*, leur précédent soft de karaté, ont décidé de nous en proposer un nouveau en réutilisant certaines routines mais en optimisant le tout. Le résultat est franchement intéressant, pour ne pas dire plus. Vous devez affronter des adversaires dans cinq pays différents, l'URSS, les Pays-Bas, l'Espagne, l'Allemagne et le Liban (aïe !). Le jeu est très maniable et votre combattant répond d'une manière très précise aux mouvements du joystick. Les décors, bien qu'en mode 1 et en quatre couleurs, sont eux aussi très beaux. Je ne vous montre pas de photo parce que les décors ne sont pas encore définitifs, mais vous y aurez droit le mois prochain.

▲ Paranoïa ▼



Micro News : On en veut encore !
Capitaine Pixel : **Paranoïa**, le célèbre jeu de rôle délirant qui rend fou (j'en sais quelque chose) et parano (ça c'est pour le Prof ST), est quasiment fini. **Magic Bytes**, le célèbre éditeur allemand, a tout spécialement soignée la réalisation, absolument magnifique. Le jeu sera disponible en français dans le courant du mois de mars et je vous promets un test pas piqué des vers.
Micro News : Mais dites donc ! Tous les prochains softs ont l'air excellents !
Capitaine Pixel : Hélas, trois fois hélas. Il était une fois un jeu d'arcade nommé



▲ Paranoïa

L.E.D. Storm, où vous dirigiez une petite voiture et deviez éviter pas mal d'ennemis. Dommage, le jeu n'était pas terrible. Monsieur **Go !**, qui ne devait pas être tellement inspiré ce jour-là, décida d'acheter la licence et de l'adapter sur CPC. Ses programmeurs n'étaient pas non plus dans un grand jour mais ils ont fait le maximum quand même. Résultat, un jeu à la réalisation honnête mais qui ne m'inspire pas du tout. Attendons quand même la version finale, courant mars. C'était "*Les belles histoires du Capitaine Pixel*".

Micro News : Et si on parlait d'autre chose ?

Capitaine Pixel : Je vais vous donner des nouvelles des petits français, à commencer par **Esat Software**. La société bordelaise, connue pour ses utilitaires, vient de créer un nouveau label pour les jeux, **Cosmic Software**. Deux premières compilation sont sorties, **Les Inédits 1 et 2**. Espérons qu'il s'agit d'un faux pas ou d'une erreur de jeunesse : ces deux compilations brillent par une nullité absolument sidérante. Heureusement que les utilitaires d'Esat sont de meilleure qualité...

Micro News : A qui le dites vous !

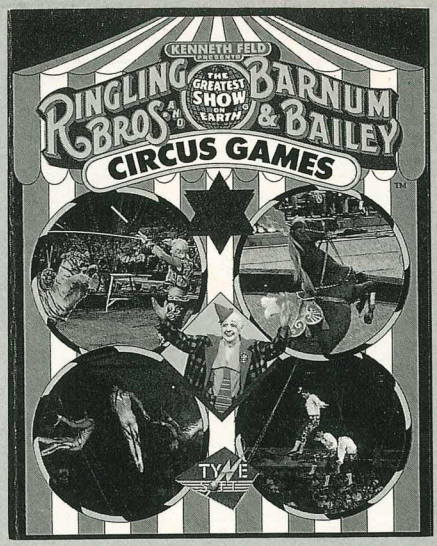
Capitaine Pixel : Moi, j'aime bien les logiciels "budget". Ils sont vendus en Angleterre à moins de 40 F et il s'agit parfois d'anciens hits de très haut niveau, disponibles à tout petit prix. Par contre, les Français ont souvent du mal à se les procurer. Alors avis à ceux qui ne les trouvent pas : allez faire un tour en Angleterre, ils ont tout, ou presque...

Micro News : Même les dernières nouveautés ?

Capitaine Pixel : Absolument ! Et cela sur CPC et C64. Par exemple, ils doivent avoir le très bon **Street Warriors** (C64 uniquement), un jeu de combat de qualité qui surpasse bien des logiciels "full price". Vu aussi la réédition du génial **Antiriad**, édité à l'origine par **Palace Software**. Ces deux nouveautés sont signées **Firebird** et valent... le prix de la communication ou à peine plus : ils valent chacun £1.99 en Angleterre, soit moins de 25 francs...

Micro News : Au lieu de faire de la pub aux Englishs, vous voulez pas continuer à parler des Français ?

Capitaine Pixel : Deux éditeurs travaillent actuellement sur des courses de voitures très attendues : **Crazy Cars II** chez **Titus**, dont je vous disais le mois dernier que la pré-version est fabuleuse,



et **Highway Patrol** de **Microïds** qui s'annonce au moins aussi bien. Ce dernier sera testé en détail dans notre prochain numéro, de même d'ailleurs que **Chicago**, une autre nouveauté de Microïds.

Micro News : Ça promet !

Capitaine Pixel : D'autant que nous testerons également toutes les autres nouveautés sur CPC et C64. Et je peux même vous annoncer que nous parlerons du téléchargement sur CPC ! Intéressant, non ? A titre d'entraînement, vous pouvez déjà aller faire un tour sur le **3615 Amstrad**. Il vous faut juste un logiciel de téléchargement et un câble, à condition d'avoir déjà un Minitel, of course. Attention quand même au prix de la communication, environ un franc la minute. Mais je ne vous en dirai pas plus : rendez-vous le mois prochain.

Micro News : Aïe ! On approche déjà de la fin de la rubrique !

Capitaine Pixel : Catastrophe ! Et moi qui ai oublié de vous parler de **Motor Massacre**, le nouveau **Gremlin**, malheureusement très décevant. Tant pis : il n'est vraiment pas terrible et surtout sans originalité. Sans parler de **Circus Games**, de **Tynesoft**, dont l'adaptation est vraiment décevante.

Micro News : Rendez-vous le mois prochain, capitaine !

Capitaine Pixel : D'accord, mais soyez fidèle au rendez-vous : d'ici là, je vais allez voir la plupart des éditeurs et je vous promets un spécial préviews qui devrait vous étonner...

CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE

SPECTRUM 48/128K
CASSETTE/DISQUETTE

AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE

IL EST LE FILS DE SERPENT LE PLUS MECHANT QUE VOUS AYIEZ JAMAIS VU!

ATARI ST
DISQUETTE

AMIGA
DISQUETTE

IBM PC
DISQUETTE

Ecrans tirés de Atari ST version

IL EST LA MACHINE HUMAINE A TUER.

HKM

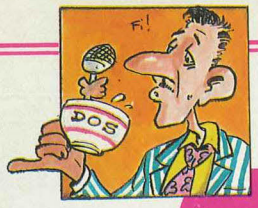
FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN AU MILIEU DE LA DESTRUCTION FEROCE DE VOTRE LUTTE POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE CONTRE UNE VARIÉTÉ D'ADVERSAIRES.

Affrontez Igor l'Intrépide et son chien enragé au milieu des temples sacrés de Moscou. Méfiez-vous des dames de la nuit, Maria et Helga, femmes de rues endurcies par la pègre sordide d'Amsterdam. Egalez la ruse de Miguel, maître toréador et Brutus, le taureau coriace encore invaincu, dans les décors de la spendide arène de Barcelone. Echangez des coups avec Hans, le terrible titan et son compatriote ivre, à la sortie d'un bar allemand. Affrontez, enfin, les redoutables terroristes du Moyen Orient dans la ville en ruines de Beyroutl..

Dur et méchant ... vous êtes la Machine Humaine Qui Tue!

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. England.



ABONDOS

Le Prof semblait ne pas s'être remis de sa précédente interview. Il y avait de quoi : trois pages lui avait été consacrées, autant que pour ses confrères. Et il a l'air d'avoir pris ça au sérieux. Voyez plutôt.

Micro News : Salut Prof ! Alors, ça boum ?

Abondos : Jeune homme, je désirerai à l'avenir que vous me parliez sur un autre ton. Je mérite le plus grand respect de votre part. Tsss.

Micro News : Oh là ! Vous me semblez avoir quelque peu changé depuis la dernière fois. Ne serait-ce pas le dernier Micro News qui vous aurait monté à la tête ?

Abondos : Pensez-vous. Je n'ai eu que ce que je méritais : une place de choix longtemps attendue.

Micro News : Si vous le dites. Le mois dernier vous nous aviez promis de plus amples renseignements sur cette fameuse carte ***CMS.***

Abondos : Effectivement mon brave. J'ai fini tous les tests. On a affaire à une carte réservée plutôt à une utilisation familiale. Sans être extrêmement riches, les sonorités n'en sont pas moins agréables. De plus, la carte est livrée avec de nombreux logiciels permettant par exemple de composer soi-même un morceau, d'effectuer des arrangements et des accords automatiques, de jouer le tout en tâche de fond, de créer ses instruments, de faire défiler un texte en même temps qu'une musique. Bref, de quoi satisfaire de nombreux utilisateurs en mal de sonorité. La carte est même interfaçable avec des langages tels que Basic ou Turbo Pascal. Il est regrettable de ne trouver que des sonorités peu riches. Certes ces dernières sont modifiables (enveloppe, vibrato...), mais restent très proches des premiers orgues électroniques.

Micro News : Tout de même intéressant, d'autant que sur PC la musique, c'était pas vraiment le pied. Comment peut-on se procurer cette carte ?

Abondos : Eh bien par correspondance auprès de la société **Systec** et bientôt en magasin.

Micro News : Sinon, quoi de neuf du côté du pro ?

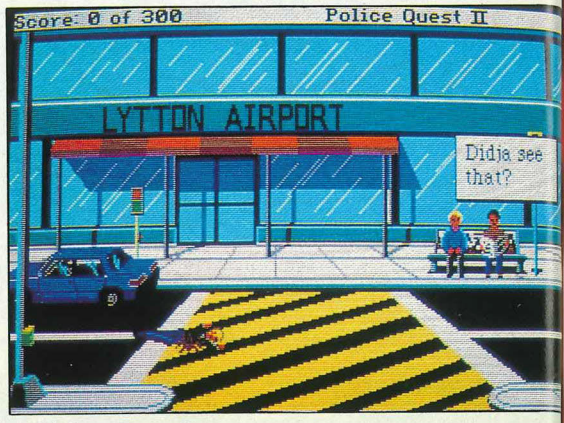
Abondos : Pas grandchose.

Micro News : Vous nous aviez pourtant dit que ce mois-ci serait moins ludique.

Abondos : Certes, mais j'ai changé d'avis. Simplement pour vous taquiner je peux vous parler de **Citizen** qui réduit le prix de son moniteur couleur haute résolution **CCM 104** et de sa carte graphique **PCG 1000**. Je vous signale en passant que cette carte atteint la résolution de 1024 x 768, qu'elle coûte près de 4 500 F et qu'elle est livrée avec de nombreux programmes pilotes.

Micro News : Ouais, bof.

Abondos : Insolent. Que dites-vous alors de **Natis** qui sort la première carte graphique haute résolution évolutive **XJ10** ? En un mot, il s'agit d'une carte disposant au maximum d'une résolution non entrelacée de 1024 x 768 avec une palette de 16,7 millions de couleurs. Évolutive, car des modules mémoire viennent se greffer.



▲ *Police Quest 2*

Micro News : Et son prix ?

Abondos : Hum... Si nous parlions des jeux.

Micro News : Avec plaisir.

Abondos : Je commence très fort avec **Whirligig** de **British Telecom**. Un très beau jeu d'arcade en 3D faces pleines. Je réitère avec **Legend of the Sword** de **Rainbird**. Fabuleuse aventure haute en couleurs. Regardez-moi ces magnifiques photos.

Micro News : Effectivement, ça m'a plutôt l'air joli.

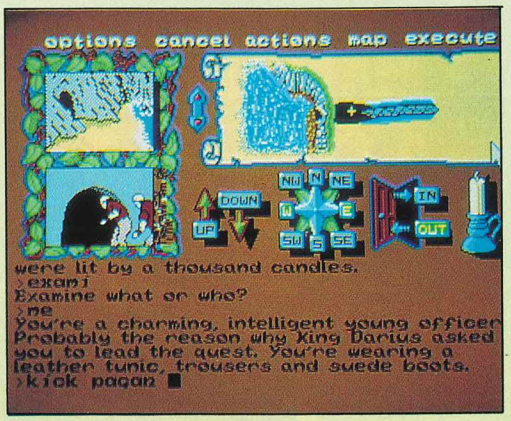
Abondos : Mais mon garçon, c'est bien plus que joli ! Et je ne vous parle pas de **Police Quest 2** de **Sierra**, l'un des plus beaux arcade-aventure du moment sur PC. Six disquettes mon cher, des tonnes de scènes dans lesquelles vous devez, en tant que policeman, chercher indices et preuves.

Micro News : N'auriez pas un truc moins chiant ? Une quête par ci, une aventure par là et tout ça en anglais, je parie.

Abondos : Il est évident qu'avec un vocabulaire comme le vôtre, l'anglais vous dépasse. Je veux bien vous faire plaisir en vous proposant **Winter Olympiad** de **Tynesoft**. C'est une "simulation sportive d'hiver". Ski, bobsleigh... C'est de saison.

Micro News : Eh bien voilà. Est-ce bien ?

Abondos : C'est dég... Pas très beau. A dire vrai, plutôt moche. Par contre **Albedo** de **Myriad** est très joli en EGA. Il s'agit pour vous de tuer des monstres de toutes sortes situés dans des tunnels ou cavités. C'est amusant car il vous



▲ *Legende of the Sword*
◀ *Whirligig*

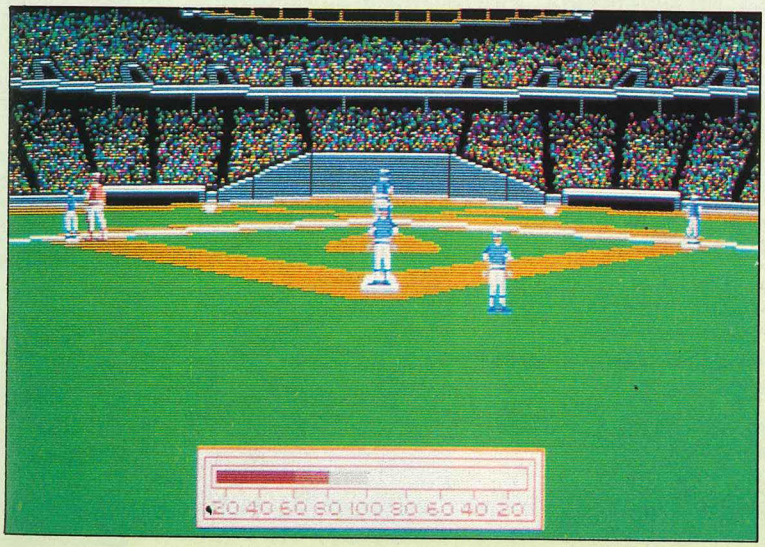
▲ *Albedo*

arrive parfois, faute de pesanteur, d'avoir la tête en bas.

Micro News : Merci on connait. On a le même sur ST. Eh, j'ai entendu parler d'une simulation de Baseball.

Abondos : Évitez donc de m'apostropher ainsi. Effectivement, c'est **Pete Rose Pennant Fever** de **Gamestar**. Superbe à tous les niveaux. Des sons digitalisés viennent renforcer la réalité du jeux. Je doute fort que vous compreniez quelque chose à ce genre de sport.

Micro News : Eh, m'insultez pas ! (Presque ivre, car sirotant depuis un flacon qu'il avait découvert sur un bureau, pensant certainement qu'il s'agissait d'une boisson quelconque).



▲ *Pete Rose Pennant Fever*

Abondos : Pauvre imbécile vous êtes en train de boire l'alcool pour le nettoyage des têtes de lecture.

Micro News : Finissons-en. J'ai la tête qui tourne.

Abondos : Tsss. On n'a pas idée. **Hurlement** d'**Ubi**, vous propose de découvrir des caisses d'or cachées dans un endroit désert. Évidemment, cela n'est pas si simple et de nombreuses embûches viendront vous rendre l'aventure d'autant plus piquante. Pas trop mal. Dans un tout autre genre, voici **Madshow** de **Silmarils**. Le but est de terminer toutes les épreuves de tirs, de batailler avec des robots ou encore de combattre avec un redoutable adversaire sur un astéroïd habité. C'est pour le moins étrange, d'autant que tout est télévisé et que le programme est doté de plantes carnivores nommées Orchidoracks qui hantent les studios de télévision et ont comme particularité une odeur insupportable, une salive abondante et mortelle et les speakerines font partie de leur nourriture préférée. En plus ces bestioles...

Micro News : Arrêtez, par pitié, je ne suis déjà pas bien.

Abondos : Pardonnez-moi, je vous avais oublié. On poursuit avec **Pool of Radiance** de **SSI**. Encore une quête, me direz-vous ?

Micro News : On en sort vraiment pas. Je parie que ça ressemble à Ultima.

Abondos : Comment avez-vous devinez ? Et tenez-vous bien, il ne faut pas moins de 25 minutes pour l'installer sur un disque dur. Heureusement que ce sont des logiciels avec lesquels on joue longtemps.

Micro News : C'est fini.

Abondos : Une minute mon brave, j'en termine. Prenons **Tracon** de **Wesson International,** qui nous vient tout droit des États-Unis et qui nous propose de jouer au contrôleur aérien. Et puis pour finir avec les softs, un petit Wargame avec **Halls of Montezuma** de **SSG**. Pas très beau graphiquement, mais réussi sur le plan de la simulation et des différents scénarios.

Micro News : C'est fini? Je peux partir, je me sens vraiment mal.

Abondos Une minute. Possédez-vous un joystick ?

Micro News : Sur PC je doute. Quelle question ?

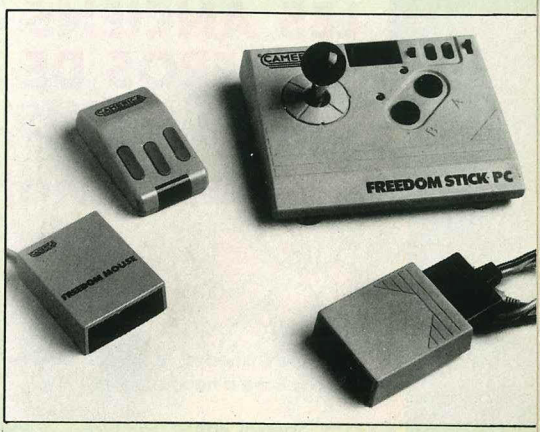
Abondos : Tout simplement parce que **Camerica** propose différents joysticks infrarouges adaptables sur PC. Il existe même une souris du même type. Vous rendez-vous compte, commander les menus d'Autocad en infrarouge !

Micro News : N'importe quoi sur PC. A quand la carte à tout faire.

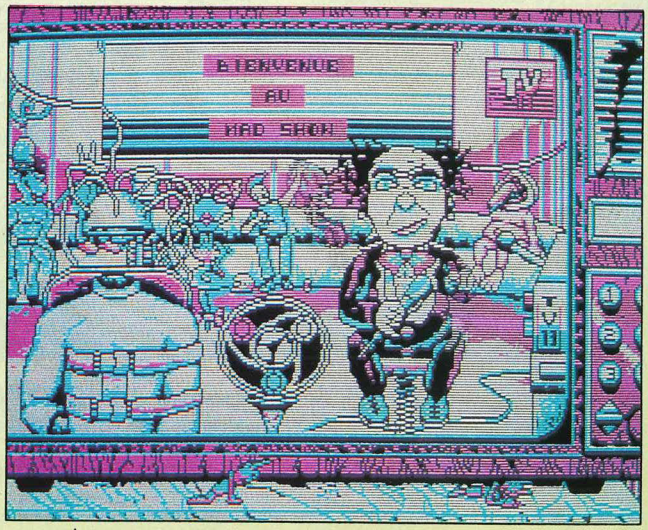
Abondos : Justement, j'ai moi même...

Micro News : Non par pitié, j'ai trop mal au cœur, je veux partir.

Abondos : A plus tard mon garçon.



▲ *Joystick et souris à infra-rouge Camerica*



▲ *Madshow*

Micro News : C'est ça, à plus tard. Aaaah, qu'est-ce que j'ai mal au ventre...

Abondos : Et encore vous avez de la chance, c'était dilué. Tsss, on n'a pas idée.

Micro NEWS

ÉCONOMISEZ 2 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT

1 AN 180 F

(11 numéros)

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

CADEAU !

Si vous achetez quatre anciens numéros, vous pouvez en choisir un cinquième gratuit.

19 F.
PORT GRATUIT

- **N°6** L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.
- **N°7** Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique
- **N°9** Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- **N°10** Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !
- **N°13** Dossier "le sport et la micro" - 9 pages de Top Secret. ÉPUISÉ
- **N°14** Iron Lord sur ST - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°17** Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour :
11 numéros et joins un chèque de **180 francs**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 19 francs = ... F.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Ça a fait très mal, la super-promo du mois dernier sur l'Atari 800 XL à 189 F !

Les conditions n'étaient pourtant pas idéales puisque nous n'avions pas précisé le montant des frais d'envoi pour nos amis de province et que le téléphone d'Ultima ne répondait plus, le magasin étant fermé pour travaux. Mais... au fond d'un couloir, un guichet était resté ouvert spécialement pour nos lecteurs qui se sont jetés sur le 800 XL avec une ferveur quasi dévotionnelle ! Résultat : certains jours, **ce sont plus de 100 ordinateurs qui se sont vendus en une seule journée !**

Cette promo démentielle continue encore ce mois-ci avec un magasin ouvert et rénové, un téléphone opérationnel et un tarif de frais d'envoi aussi sympa que la promo : 35 F seulement !

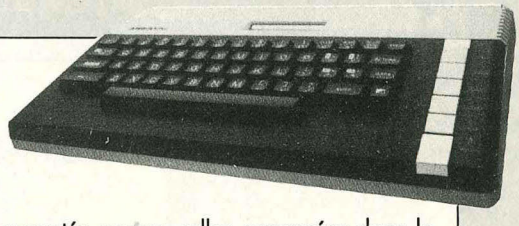
Et n'oubliez pas que désormais tous les magasins cités dans cette rubrique, ou presque, vous offrent des remises sur absolument tout ce qu'ils vendent. De sacrés économies en perspective !

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 31 mars 1989 et dans la limite des stocks disponibles

LE PLAN D'ENFER DU MOIS

189F



ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris.
Tél : (1) 43.38.96.31.

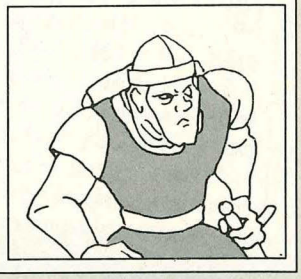
Ça continue donc encore ce mois-ci : Ultima propose en exclusivité à nos lecteurs, *contre remise de trois bons Micro News*, **UN ORDINATEUR ATARI 800 XL POUR 189 F !** Vous avez bien lu, il n'y a pas d'erreur de frappe : 189 F pour un ordinateur neuf, garanti, avec prise péritel et mode d'emploi en français. Le 800 XL est entièrement compatible avec la console Atari XE puisque les deux modèles sont intérieurement identiques et il dispose d'un parc d'une centaine de cartouches (prix moyen : 120 F), sans compter les nouveautés comme celles annoncées dans le n°16 (dont deux megarom). On peut aussi lui connecter un lecteur de cassettes ou de disquettes et disposer ainsi d'un immense parc de jeux, dont certains sont des chefs-d'œuvre *(Ultima, Alternate Reality, Summer Games, Winter Games, Arkanoïd)*. Parmi les cartouches, citons *Flight Simulator 2, Airball, Mario Bros*, etc. Technologiquement, le 800 XL est aussi puissant que le C64, il se classe parmi les meilleurs ordinateurs 8 bits.

Frais de port pour les envois par la poste : 35 F.

LE DEUXIEME PLAN D'ENFER DU MOIS

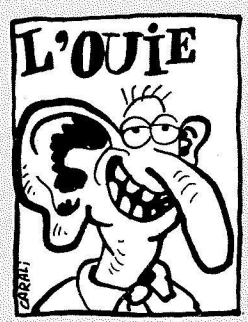
JSI
89/89 bis rue de Charenton.
75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

Contre trois bons Micro News, JSI vous accorde une remise de 60 F sur le jeu **Dragon's Lair pour Amiga** (voir Micro News n°18), soit un prix de **350 F** au lieu du prix (déjà promotionnel) de 410 F ! (Pour la province, rajouter 20 F de frais de port).



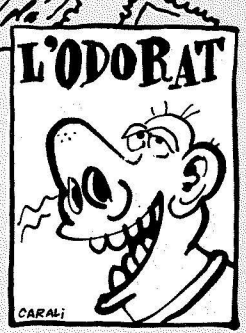
MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **210 F** au lieu de 230 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'un **magnétophone spécial micro**, soit **255 F** au lieu de 275 F.
- 1 bon accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 170 F** au lieu de 190 F, **Cross Blaim 210 F** au lieu de 230 F, **Fantasm Soldier 210 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 210 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 125 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 125 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 210 F** au lieu de 230 F.



LTI

14, rue Cavé. 92300 Levallois. Tél. : (1) 47.31.49.38.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 150 F sur les moniteurs couleur Atari SC1425 et SC1224 et Commodore 1084-S, soit une remise de 13.5%.



GAME'S

Forum des Halles. B.P. 66. 75001 Paris. Tél. : (1) 40.26.46.06.
Centre commercial 4 Temps. 92092 Puteaux. Tél. : (1) 47.73.65.92.
- 1 bon Micro News accepté dans les deux magasins Game's par tranche d'achat de 300 F.

AMIE

11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une manette **Quickjoy 3 + une boîte de disquettes 3"1/2 DF-DD**, soit **248 F** au lieu de 288 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'un **pack de 5 jeux Amiga** (Power Play, Brataccas, Hacker 2, Deep Space, Little Computer People), soit **145 F** au lieu de 165 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F. Offre valable uniquement sur le neuf.

S.C.A.P.

62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél : (1) 42.43.22.78.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre. Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, soit un prix de **1890 F** au lieu de 1950 F.

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Gunshot 1** d'une valeur de 79 F, soit **59 F.**

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.

DAZI-BAO

- Kézako Dazi-Bao ?
- C'est une nouvelle rubrique, mon général, encore une !

Dazi-Bao, ce sont des panneaux d'affichage qui, en Chine, sont à la disposition de chacun et sur lesquels on peut s'exprimer à loisir. C'est super pour foutre la merde, exciter la foule vengeresse et provoquer des émeutes...

Dans Micro News, cette rubrique sera à la disposition de tous : lecteurs, professionnels de la micro, journalistes, votre prof de maths, votre future belle-mère. En principe, elle sera réservée en priorité aux lecteurs, c'est-à-dire vous !
Quelques précisions. Les textes que vous nous enverrez pour cette rubrique devront impérativement être signés, même si vous désirez que votre anonymat soit préservé. Attention aussi à ne pas aller trop loin, because les procès pour diffamation ; ce n'est pas l'auteur de l'article qui se les prend dans la tronche, c'est le journal. Votre HHHHebdo regretté avait ainsi eu droit à quelques procès retentissants qui lui avaient coûté très chaud (torride même) et il y en avait d'autres en attente... C'est l'une des raisons de l'arrêt de parution.
Nous nous réservons donc le droit de ne pas passer les textes que vous nous enverrez. Normal, le suicide c'est déjà con, si en plus on ne décide pas soi-même, ça devient complètement idiot.
Cette rubrique peut néanmoins se révéler vitale pour ceux qui ont quelque chose d'important à dire. Si Micro News ne leur ouvre pas ses portes, qui le fera ?
Voici, pour inaugurer Dazi-Bao, un texte intitulé "Idées noires", qui nous a été envoyé par un programmeur professionnel. Nous savons qui il est, il nous a donné son nom, mais il préfère rester anonyme. Ce texte est suivi d'un premier commentaire "Mélo Micro", puis d'un "Pas d'accord" qui prend le contre-pied des deux précédents.

IDEES NOIRES

Malheureux celui auquel les souvenirs n'apportent que crainte et tristesse. Misérable celui dont la mémoire est peuplée d'heures passées dans des pièces solitaires et lugubres, aux tentures brunâtres et aux alignements obsédants d'ordinateurs gris, pour de longues veillées angoissées.
Telles sont les pensées obscures des créateurs de jeux français...
Je sais, j'exagère un peu, mais qui peut se vanter de connaître ces êtres maudits mieux qu'un des leurs.
Voilà bien des mois que mes nuits sont troublées de rêves sombres, à la pensée que le commun des mortels ne connaît pas notre histoire.
Tout a commencé avec l'achat de cette maudite machine à images, depuis ce jour où les rideaux furent fermés à jamais afin d'éviter les éternels reflets sur l'écran noir de mes futures nuits blanches. Mon existence fut alors visitée d'horribles créatures informatiques et hideuses qu'il fallait exterminer à grands coups de joysticks et de cris de rage.
C'est précisément à partir de ce moment que les voisins, d'ordinaire sympathiques, commencèrent à me regarder avec suspicion, mon état physique déclinant peu à peu, mes yeux s'injectant de sang, mon langage se détériorant.
Vous qui lisez, vous êtes sûrement déjà passé par ce stade avancé de dégénérescence informatico-débilo-maniaque, rappelez-vous.
Mais le plus horrible reste encore à venir, car d'hideuses mutations survinrent, les unes aboutissant à une espèce rampante plus connue sous le nom de "pirates", les autres donnant le jour à une race de bannis, de déchus que l'on baptisera du nom de "créateurs". Ainsi, les "pirates" seront condamnés à errer sans répit à la recherche de leur pitance, tandis que les "créateurs" pourriront dans leurs tannières humides.
C'est dans cet état que l'on peut me trouver maintenant, entouré de mes frères. Notre existence, que nous avons choisie, sera d'imaginer de nouveaux mondes afin de pouvoir oublier le plus longtemps possible celui dans lequel nous nous trouvons.
Il nous faudra plus de six mois d'obscurité, de veillées et de nourritures douteuses pour achever enfin ce que notre esprit brisé nous aura dicté.
Ainsi l'heure aura sonné où nous devrons sortir en plein jour, là où évolue une autre race dont je ne vous ai pas encore parlé.
Majestueuse, elle trône sur son glorieux piédestal, méticuleuse, calculatrice, elle organise ses belles plumes blanches. Cette éblouissante espèce se fait connaître sous le nom d'éditeur.
Le moindre contact avec ces divinités procure un bien-être instantané, la vie prend enfin un sens et une douce musique vient à nos oreilles flétries.
Un jour nous serons à leur image, rayonnant de beauté, vêtus de gloire, les mains ruisselantes d'argent...
Il me semble qu'il y a des siècles que j'attend, recroquevillé dans un coin, rien ne m'est jamais venu.
Hier, on me félicitait, mon œuvre a été fort appréciée, malgré les quelques petits défauts qui sont sans doute la cause de sa diffusion réduite.
Tu feras sûrement mieux la prochaine fois, m'a dit l'éditeur, maintenant que l'on a changé ta machine.
Est-ce normal, toute cette crasse sur mon

corps décidément de plus en plus courbé, on m'avait pourtant assuré la réussite, je devais être connu à travers le monde. Dire que mon nom n'a même pas été inscrit sur mon œuvre. Le plus triste dans tout cela a été la mort d'un de mes frères. N'ayant plus de ressources, il est parti ce matin, une entreprise d'informatique vient d'acheter ses rêves...
Mais ne pensons plus à cela, je peux encore tenir, les rideaux sont tirés, il fait sombre et humide, la lueur de l'écran me pique les yeux, l'inspiration revient...
Ces évènements quelques peu romancés sont malheureusement tirés de faits réels qui se sont passés et se passent encore au sein de certaines sociétés dont les journaux ne cessent de nous vanter les mérites. Ils répondent, à mon sens, à beaucoup de questions que se posent les personnes qui voudraient voir enfin de meilleurs jeux français sur micro.
PS : C'est avec regret que je ne peux me permettre d'apposer ma signature à cette lettre, ayant encore des intérêts financiers avec les dites sociétés.

L'innommable

MELO MICRO

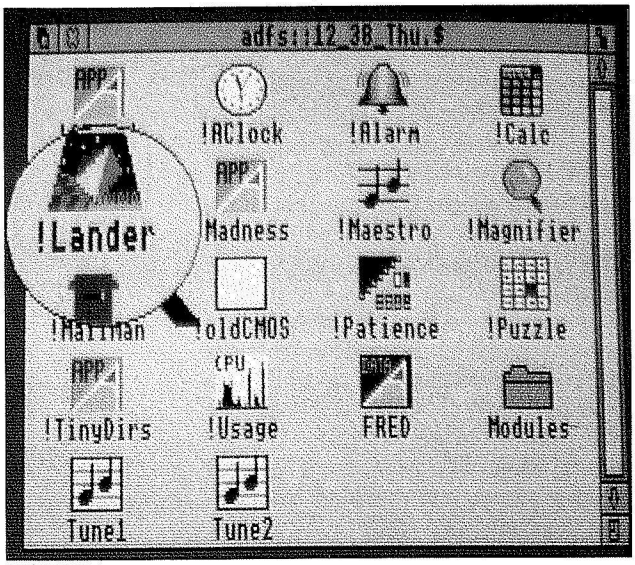
Les créateurs sont souvent traités comme la dernière roue du carrosse. Que ce soit en musique, peinture ou littérature, les gens qui gravitent autour d'une forme artistiques (agents, éditeurs, distributeurs, etc.) en vivent souvent bien mieux que les artistes eux-mêmes. Les exemples ne manquent pas...
Le peintre *Cézanne*, le père de la peinture moderne, est mort en prononçant le nom du conservateur du musée d'Aix-en-Provence, qui avait toujours refusé d'accueillir une de ses toiles. On s'est moqué de lui la plus grande partie de sa vie et Zola s'en est inspiré pour décrire un peintre raté. Cézanne, tout comme *Van Gogh* et *Gaughin*, n'a jamais réussi à vendre une seule toile de son vivant, ou presque.
Le 20 octobre 1987, il s'est vendu à Paris une toile de *Modigliani* pour laquelle le peintre avait reçu en paiement l'équivalent de 10 F actuels plus un verre d'alcool. On sait que Modigliani a vécu dans la plus grande pauvreté (il était alcoolique et tuberculeux). Ce tableau intitulé "La belle romaine" a été adjugé pour la coquette somme de 45 200 670 F, soit plus de quatre milliards et demi de centimes !
Des musiciens comme *Mozart* ou *Eric Satie* ont vécu dans la misère, connaissant la faim et le froid. Les droits d'auteurs issus de leurs œuvres représentent des sommes incalculables qui ont fait vivre et feront vivre pendant encore longtemps des centaines de milliers de personnes. Pourtant, de leur vivant, on les a traités moins bien que des animaux domestiques à notre époque. L'enterrement de Mozart, à la va-vite et presqu'en cachette - son corps jeté, sans cercueil, dans une fosse commune- n'est pas l'un des évènements les plus glorieux de notre civilisation... Des gens comme André Malraux ont démontré que l'influence d'artistes de la trempe de Mozart est inconcevable et que l'on peut dire que, sans eux, tout serait différent et que, peut-être, nous ne serions pas là. Souvenons-nous que pendant la deuxième guerre mondiale, les Allemands n'ont jamais voulu bombarder Paris afin de ne pas détruire ses chefs-d'œuvre artistiques.
Quel rapport entre ces mélodrames d'une autre époque et la micro d'aujourd'hui ? Espérons qu'il n'y en a pas trop...mais réalisons que les images de synthèse, les logiciels, la musique électronique sont, entre autres, les véritables formes artistiques d'aujourd'hui. Certes, tout le monde n'est pas Cézanne ou Mozart et tous les créateurs ne crèvent pas de faim. Certains concepteurs de logiciels, en France et à l'étranger, ont même gagné beaucoup d'argent.
Des reportages, comme ceux que nous avons fait sur Ubi Soft et Konami dans le numéro 13, montrent aussi que les programmeurs sont même parfois assez gâtés. Mais répétons-le : si nous ne passons pas cette lettre, qui le fera ?

PAS D'ACCORD

Alors là, quand je lis ça, je me dis que Micro News devrait faire comme Bonux et Pif-Gadget : inclure un gadget à l'intérieur du journal. Pour ce numéro la boîte de kleenex s'impose, et je parle du grand modèle ! Non mais les mecs, vous nous jouez quoi, là ? "Les deux orphelines" ou "La case de l'Oncle Tom", ou bien les deux à la fois ?
Il est certain que, de part le passé, des programmeurs ont dû se faire escroquer par de soit-disant "éditeurs" peu scrupuleux. Mais cela n'est pas spécifique à la micro. Il y a, partout dans le monde, de grands méchants loups qui savent toujours profiter des petits agneaux naïfs, mais on ne peut attaquer toute une profession pour quelques cas isolés.
En France, aujourd'hui, la situation suivante se généralise parmi les principaux éditeurs : le niveau de qualité des jeux ne cesse de croître puisque tous les jeux doivent pouvoir être exportés. Ces jeux sont, la plupart du temps, le résultat d'un travail d'équipe et, chez certains éditeurs, on retrouve les mêmes équipes qui, au fil des ans, fournissent un travail à chaque fois plus accompli. Certains des programmeurs de ces équipes sont connus pour gagner leur vie plus que correctement, puisqu'en plus de leurs émoluments mensuels, ils perçoivent souvent des royalties non négligeables. Chez de nombreux éditeurs, les montants des salaires mensuels (hors royalties) sont des chèques à cinq chiffres. Ne sous-estimons pas, non plus, les frais inhérents à une structure complète de production : locaux, nombreux salaires et charges sociales, personnel de gestion, de promotion et de commercialisation, investissements en matériel, publicités, etc. Tous les créateurs ne sont pas, non plus, des Cézanne ou des Mozart en puissance et certains peuvent, parfois, surestimer la qualité de leur travail.
Bien sûr, il peut y avoir, comme partout, des brebis galeuses ou des cas spécifiques reflétant une injustice flagrante, mais cela semble exceptionnel.
Malgré tout, si d'autres personnes veulent s'exprimer à ce sujet, qu'elles n'hésitent pas à nous écrire.

L'honorable Dazi-Bao

ARCHIMÈDE LE BARBU !



8 h 30 ce matin. Le nez dans mon café, je travaille d'arrache-pied quand soudain...

Archimède : Yep, debout là-dedans, on n'a pas que ça à faire. On a du boulot devant nous.

Micro News : Salut, ô Archimède, bien matinal ce matin...

A. : Effectivement, ça doit venir du décalage temporel. Amis gagas, j'arrive pour le pire mais surtout pour le meilleur...

M.N. : Ne sentirais-je pas poindre une pointe d'humour à l'autre bout de cette ligne ?...

A. : Ah, tu ris ? Eh bien moi aussi. D'abord je sacre, sans conteste, **Pac-Mania** comme LE jeu d'arcade pour l'Archimedes.

M.N. : Vu le choix actuel, vous ne vous êtes pas trop foulé sur ce coup là.

A. : Effectivement, mais ça va vite, très vite même. La musique est la même que sur Amiga.

M.N. : Ça fait de la musique un Archimedes ?

A. : Mais oui ! Et justement, je vous en reparlerai une autre fois, mais en détail... A moins que je ne laisse ça à votre petit gars, celui de Rock'n Scroll...

M.N. : Faut pas vous fatiguer surtout grand-père, hein ! Vous avez quelque-chose à dire ou vous voulez qu'on arrête là ?

A. : Voyons, un jeu peut être... **Gem Electronics** vient de sortir **Startrader**. Si tu lis leur pub tu te dis, tiens, voilà *Elite* : 800 planètes, 20 systèmes solaires, combats et atterrissages, amélioration des caractéristiques du vaisseau, achat et revente de denrées et matériaux... Hélas, si toute la partie économique est la même que sur *Elite* et même mieux, la partie arcade n'a rien à voir. Pas de 3D pour les combats, atterrissage trop simple... Dommage car le reste est vraiment bien fait. A réserver aux fanas de jeux d'aventure, les autres éviteront...

M.N. : Ouais en gros, ça ne vaut pas Elite.

A. : Bon toi, si tu me coupes encore une fois, je garde mon deuxième SCOOP pour le mois prochain !!!

M.N. : Pardon, ô grand maître, vous savez bien que je suis une larve comparé à votre génie (qu'est-ce qu'il ne faut pas faire...)

A. : Bien, bien, je préfère ça. Dites au psychiâtre et au doyen de bien écouter, ça les concerne. Faut vraiment que je sois bon pour les renseigner ces deux-là, mais ce n'est pas pour eux, surtout pour **Braben**...

M.N. : Braben, vous voulez parler du grand David, celui qui a écrit Elite, Zarch et Virus.

A. : Bien sûr, mon gars, y'en a pas 50 comme lui. Et bien je l'ai eu au spatiophone et il travaille sur : ...**Elite 2**... Sortie prévue : **Noël 89** sur **Archimedes**, **Amiga** et **Atari**. Commencez tous à mettre des sous de côté, faudrait pas louper ça...

M.N. : En effet, ça alors, vous m'étonnerez toujours...

A. : J'espère bien mon p'tit gars, j'espère bien et je t'ai gardé ce qui pourrait être le meilleur pour la fin...

M.N. : Pourrait être ? Ce n'est donc pas le meilleur ?

A. : Ce serait le scoop de l'année si c'était une information officielle, mais ce que je vais vous dire, jeune homme, est à mettre au conditionnel...

M.N. : Oui ???

A. : Un nouvel

▲ *En avant-première...*

Archimedes **pourrait** ne pas tarder à sortir et tenez vous bien, il devrait coûter 399 livres soit environ 4500 francs.

M.N.(blême) : Quoi, que 4500 Francs !!! Ahhhh , Ils vont tout casser, c'est une plaisanterie ! vous voulez assassiner Doc Amiga et Prof ST ! Il vaut mieux s'arrêter là pour aujourd'hui...

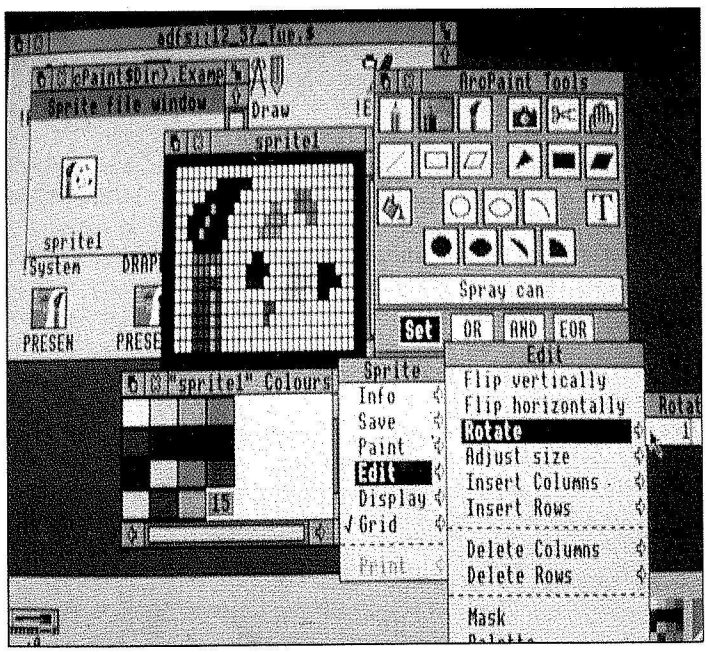
A. : Ah ah ah ! Mais tenez, tendez l'oreille, je vais vous faire une confidence...

M.N. (doucement) : ...oui ?

A. (en hurlant) : Archimedes les écrase tous !!!

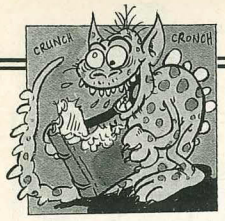
M.N. (sourd) : Ack... eh bien bonsoir, bonne nuit, et au mois prochain pour deux fois plus d'informations sur le doux monde de l'Archimedes ! Au revoir !

▼ ...le Risc O.S.



Le Concours

ALLONS-Y RENÉ
3
ON VA GAGNER PARCE QU'ON EST LES MEILLEURS
J'AI TOUJOURS CRU EN TOI VICTOR
SERRE FORT RENÉ
ON N'EST PAS DES MAUVIETTES
3
YARHON
VRAP
VRAP
PAF
DIGA DIGA DIGA
VAS-Y RENÉ
APPUIE
ZLIKA
BANG
ZOUF ZOUF
ZOUF ZOUF
YAAAAA
CONCOU
4
ZIFAZIFA
ZIFA ZIFA
OUAIIIIS
CONCOURS DE GRIMACES
VOUS CROYEZ QUE J'AI MES CHANCES LES COPAINS?
1
2
3
4
CARALI



...TOUJOURS DES LIVRES

Vos doigts sont gelés par les longues soirées d'hiver, crispés sur le clavier de votre machine, cherchant vainement la routine idéale... Pas de panique, Al Write est là qui lit pour vous ! Aujourd'hui, voici des centaines de pages de trucs et astuces !

BOITE A OUTILS POUR L'ATARI ST

Éditions Micro Application, 400 pages

Combien de fois avez vous séché sur la création d'un algorithme vous permettant de résoudre votre problème ? Eh bien voici venue une aide indispensable qui se fera une place d'honneur dans votre bidouillethèque. De nombreux sujets y sont abordés : les classiques problèmes de tri, le traitement de texte avec les césures, le graphisme avec des manipulations d'objets, les algorithmes numériques, les statistiques et probabilités, la 3-D... A offrir aux programmeurs las de sécher sur une routine (ce qui entraîne le plus souvent l'abandon du programme).

AUTO FORMATION MS-DOS

Éditions Micro Application, 290 pages

A première vue ce livre semble très bien. Et puis, au fil des pages, on regrette presque son achat. Le début est d'une clarté absolue, agrémenté de petits dessins qui permettent de vite trouver l'article correspondant au problème recherché, puis ensuite on se retrouve submergé par toutes sortes de programmes (presque la moitié de l'ouvrage) qui, loin d'être tous intéressants, ne constituent en aucun cas une autoformation comme le laisse supposer le titre, d'autant qu'une disquette est fournie ! N'achetez que les 167 premières pages.

LE LIVRE DU GRAPHISME SUR AMIGA

Éditions Micro Application, 790 pages

On commence très fort avec un pavé de près de 800 pages consacré à l'un des principaux atouts de l'Amiga : le graphisme. Les auteurs nous signalent dès le départ que certaines informations inédites vous sont dévoilées, dont certaines n'ont même pas encore été fournies dans les manuels sur la ROM, publiés par Commodore (sic !). Ainsi, après un rappel des différentes fonctions de l'AmigaBasic, vous apprendrez ce que sont des sprites électroniques, les Bobs, la programmation du Copper, et aussi à faire du graphisme en 4096 couleurs, bref à tirer parti au maximum des possibilités de la machine. L'ouvrage comportant également de nombreux programmes en C, on ne s'étonnera pas de trouver à la fin la liste des fichiers include utilisés, ainsi qu'une listes des différents registres électroniques du Commodore. L'ouvrage peut également être fourni avec une disquette reprenant tous les programmes d'exemples. A quand *Le livre de la musique et des effets sonores sur Amiga* ?
A réserver au "spriteur fou".

SOS PC TOOLS/PC TOOLS DELUXE

Éditions Micro Application, 335 pages

Cet excellent utilitaire sur PC méritait bien un petit détour. On trouve beaucoup de choses sur ce programme, trop peut-être pour un ouvrage de ce type, ce qui ne gâche en rien sa qualité. A réserver aux fans (démunis de documentation).

GESTION DU DISQUE DUR SUR PC, PS ET COMPATIBLES

Éditions Microsoft Press (P.S.I.), 130 pages

Ce petit ouvrage n'est autre qu'un récapitulatif des différentes commandes DOS se rapportant au disque dur, avec tout de même quelques conseils de préparation et d'utilisation. Pour ceux qui n'aiment pas les grosses docs.

BIEN DÉBUTER EN GFA BASIC

Éditions Micro Application, 250 pages

Il est normal de trouver dans ce livre compliments et éloges à l'égard du GFA. Ce qui est dommage, c'est que ce n'est pas très bien fait. Signalons tout de même que l'initiation débute avec un petit programme du style Print "Comment vas-tu ?" et que le restant est du même acabit.
Pas pour ceux qui veulent (réellement) programmer.

CLEFS POUR ATARI ST

Éditions P.S.I., 285 pages

Le contenu de ce livre dévoile de nombreux aspects inconnus, tant au niveau matériel que logiciels. Cela va du connecteur joystick au WD 1772 (gestion du lecteur de disquettes) en passant par les fonctions du BIOS et les principales commandes du GFA. L'intéressant étant que toutes ces informations sont réunies en un seul et même ouvrage réalisé avec soin et sans perte de place. Très beau et pas trop cher.
Pour ceux qui veulent un conseil et qui programment sur ST : achetez-le !

L'INDISPENSABLE POUR LA MUSIQUE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

Éditions Marabout, 415 pages

Indispensable, peut-être pas, pratique certainement. En fait, réservé aux débutants désirant une introduction à la musique sur micro. Évidemment, le ST à une place de choix. On peut y découvrir quelques notions d'acoustique musicale et de techniques digitales. La norme MIDI est bien entendu décortiquée et de nombreux tests de matériels et de logiciels viennent renforcer le contenu. Sympa et, vu le prix, mérite qu'on s'y attarde.

Al Write

LA PRESSE UNANIME !

COBRA-SOFT a pensé à tout ! Grâce à l'Organizer et autres petites trouvailles ingénieuses, l'enquête devient un plaisir. Meurtres à Venise a le mérite d'être très simple à pratiquer tout en étant passionnant. Tout le système de jeu comporte en lui-même un aspect ludique indéniable. (...)
Graphismes : ****
Bruitages : *****
TILT

Comme d'habitude, une multitude d'objets, servant d'indices, accompagnent le logiciel et guideront le joueur lors de son enquête. Un jeu techniquement bien conçu, qui séduira les admirateurs de Maigret.
MICROWORLD

Après Meurtres en série, Meurtres sur l'Atlantique et Meurtre à grande vitesse, voici Meurtres à Venise. S'il fallait frapper un grand coup pour se démarquer des réussites précédentes, on peut dire, sans l'ombre d'une hésitation, que Bertrand Brocard et son équipe ont signé là un véritable chef-d'oeuvre. (...)
Un défi remarquable pour un logiciel vraiment exceptionnel.
SVM (Sciences et Vie Micro)

La boite contient plus de 30 indices réels !

Impressionnant et génial.
Bon, on va vous le dire tout net. Ce Meurtres à Venise nous a littéralement coupé le souffle ! Intrigue infernale, écrans magnifiques, conception géniale et multiple (...) plus cette ambiance vénitienne et mystérieuse sont autant d'éléments qui donnent envie de tout arrêter pour se jeter tout de suite dans l'enquête !
Jouabilité : exceptionnelle
Intérêt : fabuleux
FIRST Magazine

Meurtres à Venise est le type même de réalisation qui montre que les intrigues policières peuvent tout à fait concurrencer voire dépasser l'intérêt ludique de tous les autres logiciels. (...)
C'est vraiment génial.
GENERATION 4

Si je m'arrêtais là, je pourrais dire que Meurtres à Venise est une superbe enquête policière suffisamment ouverte pour intéresser tout autant les fanas du Quai des Orfèvres que les aventuriers acharnés.
Seulement voilà, c'est encore mieux que ça!
MICRO-NEWS

AVENTURE ET ACTION POUR LA NOUVELLE SUPER-PRODUCTION DE COBRASOFT

Venise est menacée. L'ultimatum des terroristes expire dans 5 heures ! Il est temps que vous entriez en jeu pour désarmorcer la machine infernale...

Dans des décors splendides (la Cité des Doges digitalisée !) rencontrez des dizaines de personnages, faites les parler ! Démasquez les coupables... Analysez les indices ! Vous devrez même vous grimer !

Commedia dell'arte, high-technologie, postiches, armes, poison, mafiosi, cadavres... sont quelques-uns des ingrédients qui composent cette nouvelle super-production réalisée par Bertrand Brocard.

Non seulement vous disposerez d'un jeu passionnant, entièrement graphique, mais aussi de l'outil qui vous permettra d'avancer : un véritable "intégré" comprenant traitement de texte, gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, album-photo... Et pour préparer la phase finale du jeu, la neutralisation de la bombe : un simulateur de montage électronique !

GRAND CONCOURS : Les gagnants vivront le final de "Meurtres à Venise" au cours d'une fantastique Murder-Party ! (Concours sans obligation d'achat - Renseignements chez votre revendeur).

COBRA SOFT BP155 71104 CHALON S/SAONE CEDEX

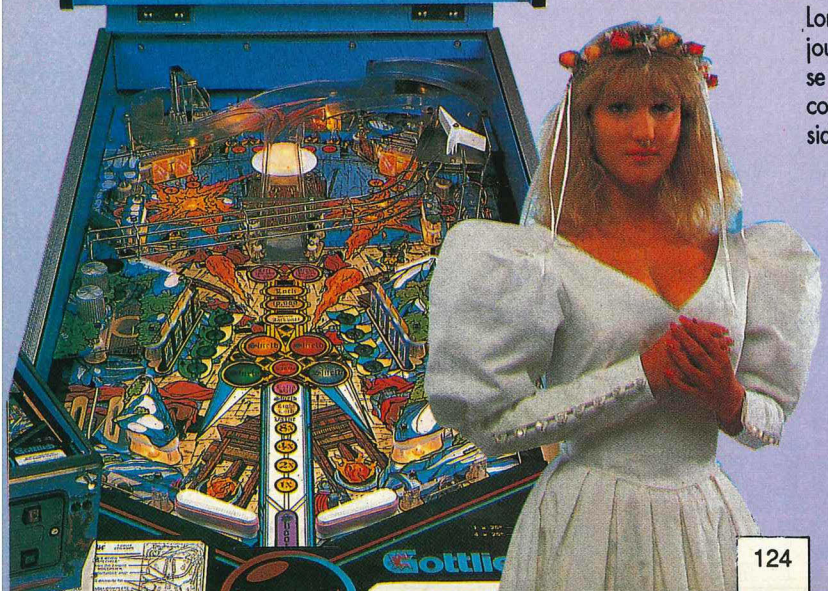
ECRANS ATARI

INSERT COIN

Encore quatre flippers ce mois-ci : une princesse, une reine aux appâts généreux, deux flips rétro et un cours de géo en prime !

EXCALIBUR (Gottlieb)

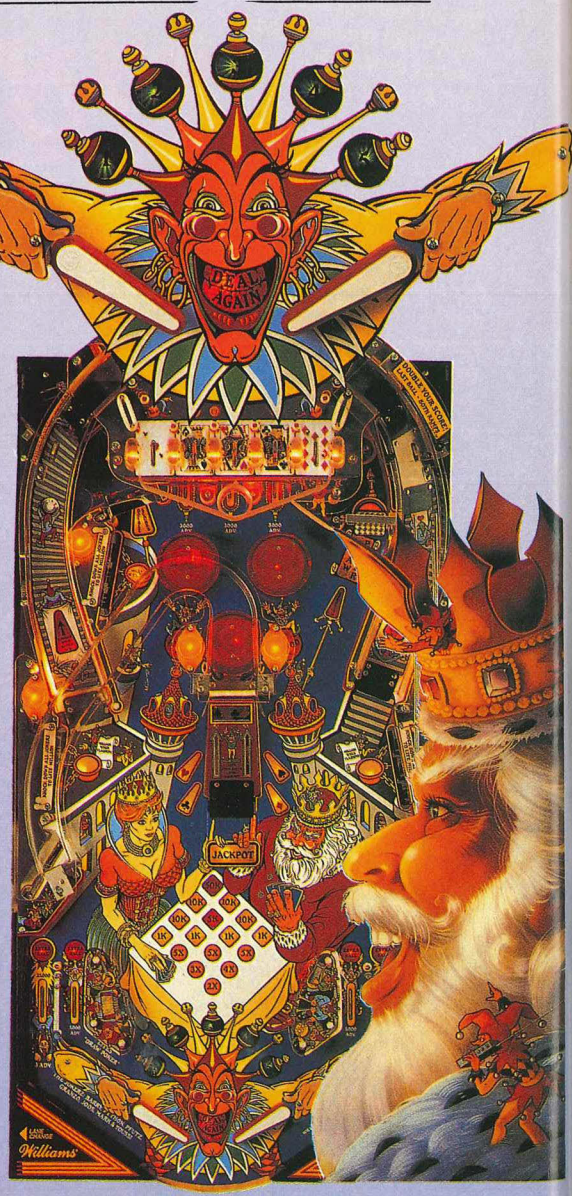
Le mois dernier, papa Gottlieb avait fait très fort avec *Bad Girls*, un flipper qui aurait pu figurer sans problème dans la rubrique Sex Machines. Mais Gottlieb ne fait pas que des grivoiseries, la preuve voici **Excalibur** : "L'épée de l'honneur, le jeu de la furie ! Le son de l'acier résonne dans l'air quand vous combattez le chevalier noir et sauvez la princesse face au Mal personnifié." Poète à ses heures, papa Gotty, et il nous montre même la princesse ; vouais... alors là on est loin, très loin des quatres traînées de *Bad Girls* : totalement virginale, asexuée et cul-cul la praloche, la minette. Elle a même une couronne de fleurs dans les cheveux... J'te trousserais ça vite fait bien fait, moi ! Hum... je m'égare, décidément, ce journal me monte au cigare... Mais que vois-je sur la notice de présentation ? "Chargez sur le champ de bataille d'Excalibur et préparez votre stratégie avec le coup du plongeur !" Encore ! Mais ils sont obsédés, chez Gottlieb ! Cette fois-ci, à la place d'une queue de billard, vous aurez en main une lance de chevalier : encore plus long, toujours plus long, telle est la devise de la maison ! A part ça, Excalibur se laisse jouer et vous en mettra plein les oreilles avec ses deux haut-parleurs à hauteur de visage. Profitez-en pour revoir le film qui est génial !



JOKERZ ! (Williams)

Puisqu'on est dans les princesses, restons-y avec **Jokerz !** qui nous montre une reine au décolleté aguicheur jouant au poker avec son époux, roi et barbu. Il s'agit de jouer aux cartes avec le flipper et ça commence dès le lancer de balle puisque, si on allume dans les couloirs du haut l'as, le roi, la dame, le valet et le dix, on obtient illico un bonus de 100.000 points et un "accès-spécial". On continue avec la "wild card" qui vous donne un million de points, pour arriver au jeu multi-balles où, en franchissant la rampe pont-levis et en allumant les suites de quatre cartes, on obtient un super-bonus de quatre millions de points !
Il y a un gimmick inédit : la possibilité de doubler votre score sur votre dernière balle.

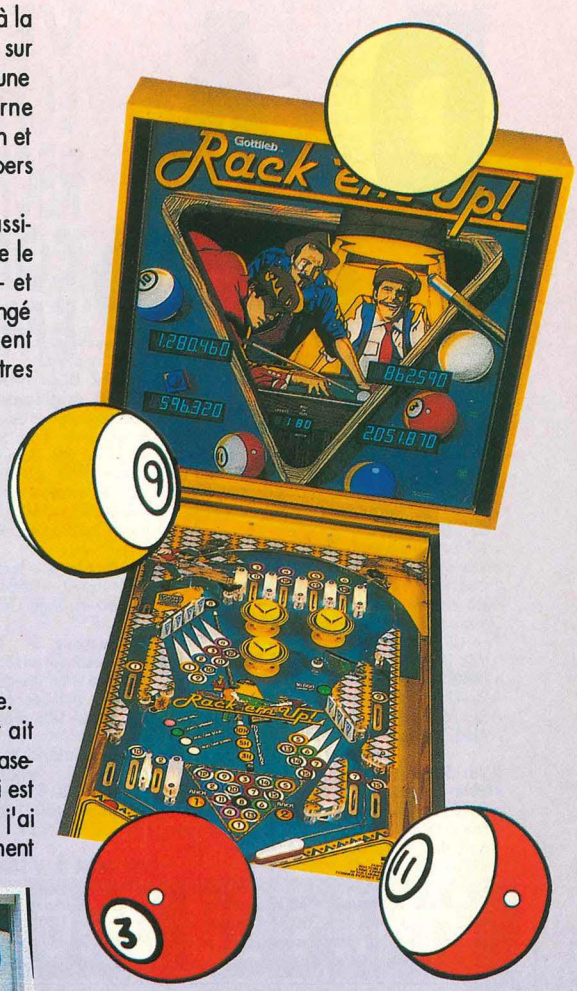
Lorsqu'on a fini de jouer à Jokerz !, on se dit qu'une reine, comparée à un président de la République, ça a quand même certains avantages...



RACK'EM UP ! (Mylstar)

Et voici le quart d'heure rétro avec **Rack'em up**, un flipper qui date de 83. C'est encore un jeu de billard, mais c'est à *Bad Girls* ce que Penthouse est à la Comtesse de Ségur. Un rapide coup d'œil sur le fronton rassurera immédiatement les mères puribondes : trois "hustlers" à la Paul Newman sont penchés sur une table de billard, dans une atmosphère aussi nocturne qu'enfumée. Que voici un passe-temps sain et viril, loin des veules turpitudes des flippers modernes !

Le flip, quant à lui, est on ne peut plus classique et permet au passage de réaliser que le temps passe - et oui ma brave dame ! - et qu'en quelques années les flippers ont changé radicalement, aussi bien techniquement qu'idéologiquement. Autres temps, autres mœurs...



CHICAGO CUBS TRIPLE PLAY (Premier)

Un petit peu moins rétro puisque de 1985, voici **Chicago Cubs Triple Play**, un flipper à la gloire de l'équipe fétiche de baseball de Chicago.

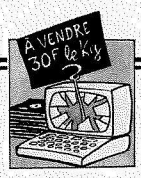
Il n'est que temps de vous donner un cours de géographie flippo-américaine à la mode du Jeu des Mille Francs...

Etat du centre-nord des Etats-Unis, l'Illinois est aussi grand qu'un quart de la France et compte plus de dix millions d'habitants. Sa capitale est Springfield, mais la ville de Chicago est beaucoup plus célèbre puisque, dixit Hergé dans *Tintin en Amérique*, c'est là que "règnent en maîtres les gangsters de toute espèce". PLus prosaïquement, Chicago est aussi la "home-town" des flippers de toute espèce puisque les plus grandes sociétés y ont leur siège : Gottlieb, Williams et Data East qui va jusqu'à préciser sur tout ce qu'elle produit : "Conçu et fabriqué à Chicago, Illinois, capitale du flipper dans le monde". Lorsqu'elles n'ont pas leur siège social à Chicago même, les autres sociétés américaines "d'electronic entertainment" n'en sont pas très éloignées, restant dans la périphérie ; c'est le cas de Bally Midway, de Premier et de Mylstar Electronics, ces deux dernières sociétés étant en fait des filiales de Gottlieb. Si jamais vous voyez un jour un flipper qui n'est pas fabriqué dans l'Illinois, méfiez-vous et fuyez-le comme la peste ; je ne vous dis pas de porter plainte mais presque.

C'est pourquoi il est logique que Premier ait conçu un flipper à la gloire de l'équipe de baseball de Chicago. Flipper très classique, qui est en fait un remake d'un vieux modèle dont j'ai oublié le nom et sur lequel j'ai personnellement passé de longues heures ; je l'affectionnais beaucoup pour son extra-balle à décrocher dans le coin supérieur gauche. Et puis un jour, j'arrivais dans le café et le flipper avait été changé... Je me renseignais auprès du cafetier et parvins à obtenir l'adresse de la société de location. Je retrouvais "mon" flip, il était à vendre et pour pas trop cher ! Malheureusement, je n'avais pas la place pour l'entreposer et je l'abandonnais là, comme un chien qu'on laisse à la SPA. Je revis le même modèle par la suite mais les réglages et le feeling n'étaient pas les mêmes et je n'arrivais plus à choper l'extra-balle. Je ne m'en suis jamais remis, c'était le flipper de ma vie, nous aurions été heureux ensemble, c'est sûr, et nous aurions eu beaucoup de petits flippers...

Je me console désormais en écrivant cette rubrique mais la vie n'a plus le même goût... Bon, le mois prochain, histoire de se consoler, je vous promets un super Insert Coin avec plein de nouveaux jeux vidéo à vous en faire tomber à la renverse !

Pinball Willy



P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Archimedes A310** (1 méga de RAM, 512Ko de ROM), avec Back Plane (permet de raccorder 2 cartes). Le tout en parfait état. Prix : 7000 F. Contactez François-Yves Bertrand. Tél : (16) 67.70.22.48.

Vds **520 ST double face + moniteur couleur** + livres + nombreux jeux + manette et accessoires. Le tout : 3900 F. Vincent Lheur. Tél : (1) 43.00.40.71.

Vds imprimante **Sony PRN-M09 pour MSX** + Dynamic Publisher pour MSX 2 : 2200 F. A débattre. Cherche contacts sur ST. Pascal Labit. Tél : (1) 64.58.64.20. Après 18 h.

Vds **Sega** comprenant 2 joysticks + Hangon + Thunderblade + Super Tennis + World Soccer + Secret Command + F16 Fighter. Prix : 1800 F. Vendu : 1300 F. Le tout sous garantie (88). David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70.

Vds **MSX 2 Philips VG8235, drive 3" 1/2** + jeux MSX 2 : 2000 F. Région Bordeaux. Siegfried Mounissens. Tél : (16) 56.87.33.83.

Vds **20 originaux pour ST** (Pacmania, Double Dragon, Gauntlet 2, Thunderblade). A débattre. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.82.39. Après 18 h.

Vds **Thomson EM97064** : 250 F. CC90-232 : 160 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. Répondeur.

Vds **Apple II + lecteurs 5" 1/4** + 300 jeux + joyst. + impr. + 30 livres : 3500 F. A déb. A. Sage. Tél : (1) 48.22.16.43.

Vds **lecteur 5" 1/4, 40/80 pistes** avec seconde prise : 1300 F. **Extension 512 ko** pour Amiga 500 avec interrupteur pour la débrancher : 1000 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 88.84.92.17.

Vds **originaux sur Amiga** : Lombard Rally : 140 F. Madshow : 130 F. Thunderblade : 130 F. Vds également lecteur externe Amiga : 1250 F. Jules Ribes. Tél : (1) 30.90.98.74.

Vds **MSX 2 VG8235, lecteur intégré** + manette + livres + 15 jeux dont L'oiseau de feu, Vampire Killer, Metal Gear, etc. Le tout : 1500 F. En espèce. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76. Région Paris

Vds **Amstrad 464 mono** + 5 jeux : 1500 F. Vds DDI1 : 1000 F. **Drive 5" 1/4** : 500 F. Pistolet Sega + 4 jeux : 300 F. MSX 1 + cartouches + lecteur cassettes + jeux : 550 F. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds pour MSX **moniteur mono Philips TP200** : 500 F. Imprimante graphique **Sony PRNC 41**, 4 couleurs : 990 F. Sous garantie. Patrice Thabuis. 64, faubourg St Martin. 74800 La Roche sur Foron.

Vds **Sony MSX 1** + cartouches MSX 1 et 2 + équaliseur + CD laser + logiciels TI99 et C64 + **monit. + lect. disk TI-99 Philips.** P. Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds **C64 lecteur disquettes et cassettes, moniteur monochrome,** Flight Simulator, jeux, utilitaires, livres : 3500 F. Didier Bodin. Tél : (1) 48.69.44.47.

Vds **Apple II + moniteur + imprimante + lecteur disk** + joystick + souris + jeux + docs : 4500 F. David Raffiaen. Tél : (16) 23.79.50.51. Après 19 h.

Vds **jeux MSX,** Green Beret : 100 F. Eggerland 1 : 150 F. Echange Scramble Formation contre Vampire. Contacts de préférence autour de l'Oise. Philippe Majkrzak. Tél : (16) 44.72.46.10.

Vds **C64 + 1541** + lecteur K7 + voicemaster + 600 progr. + boites + livres : 3500 F. Vds aussi du matos pour MSX, CBS, XL, Vectrex. Ludovic Ordon. Tél : (1) 64.33.15.41.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 120 jeux + 70 revues + cours informatique + manuel d'utilisation + joystick : 3100 F. Région parisienne. Recherche Amiga 500 à 3000 F. Vite. Arnaud Frascone. Tél : (1) 48.45.15.47.

Vds **T07/70** + 20 K7 + 4 livres + manette + lecteur K7. Valeur : 3900 F. Vendu : 1500 F. K7 compatible M05, M06, T08, T09, et T09+. Stéphane Sénéchal. Tél : (16) 20.52.52.59.

Vds **interfaces 4 joueurs pour Atari ST** : 35 F. Port compris. David Simon. Tél : (16) 81.82.07.47. Après 19 h.

Vds **Amiga 500 + écran couleur 1084** + livres + jeux et utilitiares. Le tout pour 5000 F. Jean-Dominique Boisse. Tél : (16) 65.41.28.33.

Vds **cartouches MSX à 50% du prix.** Tous les hits Konami (Druid, Foot, et Cross Blaim, le tout en très bon état. Bruno Smerdjean. Tél : (1) 60.15.73.90.

Vds **CPC 6128 + disks** (Operation Wolf, Thunderblade, Tiger Road). Le tout en très bon état : 2600 F. Benjamin Freud. Tél : (1) 45.41.41.12. Entre 20 h et 21 h.

Vds **Commodore 128 + 1530 + 1541** + souris + power cartridge + péritel + joysticks + 200 jeux (Games, Captain Blood, Last Ninja, Ik, Barbarian 2, etc.). Le tout sacrifié à 3600 F. Julien Baudinat. Tél : (1) 60.28.32.88.

Vds **Commodore 64 + 1541** + lecteur K7 + moniteur couleur Sharp très bon état + disks (Predator, Ginx) + boite de rangement + livres. Prix : 3300 F. A débattre. Urgent! Yann Raout. Tél : (16) 27.98.24.15.

Vds **jeux pour MSX 1 et 2** en cartouches ou K7. Joystick neuf. Moniteur monochrome : 500 F. Databank Casio : 200 F. Laurent Derval. Tél : (16) 23.08.83.42. Après 19 h. Période scolaire.

Vds **logiciels MSX 1 VG8020 Philips** + livres de jeux à progamm. Prix et liste à Olivier Lagnoux, Le Pourchet. 19000 Tulle.

Vds **C64 + télé couleur + 1541 (new) + 1531** + Power cartridge + 250 jeux + revues + adaptateur péritel. Le tout : 3600 F. Richard Girod. Tél : (16) 78.31.51.88.

Vds **Atari 1040 + moniteur mono-**

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

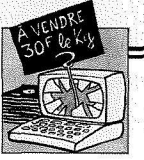
LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....



chrome pour : 5000 F. Vds imprimante **Citizen 120D** : 1000 F. Vds **digitaliseur imprimante thermique Scap** : 5000 F. Pierre Robache. Tél : (16) 20.44.95.34.

Vds **moniteur mono + lecteur de disquettes MSX Toshiba** + prise péritel + disquettes + jeux (disks, cartouches) + housse + nombreux livres. Le tout : 1900 F. Samir Abbas. Tél : (16) 91.70.55.82.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur,** bon état + environ 80 jeux dont 21 originaux + 2 joysticks + nombreuses revues. Le tout : 2900 F. Christophe Azara. Tél : (16) 47.28.76.95. Vers 19 h.

Vds **MSX 2 Philips VG8235** + news cartouches (King' Valley 2, Usas, Dragon Slayer 4, etc.) + disquettes + revues + joystick (très bon état). Prix : 2500 F. Ludovic Gilliard. Tél : (1) 45.88.94.71.

Vds **original Fire and Forget** : 190 F. TNT : 120 F. Cherche langage stos game creator + notice. Vds **T08 avec périphériques** (lecteur 3" 1/2, imprimante PR90612, etc.) + nombreux logiciels. Guillaume Turpin. Tél : (16) 64.28.23.19.

Vds **Amstrad CPC 6128 (neuf), 1 an + moniteur couleur** + 2 manettes + 40 jeux dont 10 originaux (Gunship, etc.). Le tout : 3000 F. Frédéric Tourde. Tél : (1) 45.22.44.87.

Vds **console Sega** + 5 jeux : 800 F. Achète A500 (sans moniteur) : 1500 F. Plus selon le nombre de softs. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39. Après 19 h.

Vds **MSX 1 VG8020 + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disquettes** + 14 jeux dont un éducatif. 1986, parfait état. Le tout : 4000 F. Prix neuf : 9000 F. Grégory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.81.

Vds **CPC 464 + écran monochrome** + jeux + kit de téléchargement + revues + livre + boitier de rangement : 1600 F. Vds console Sega + jeux + manette. Jean-Christophe Meyrou. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds **Apple II + moniteur + 2ème lecteur** + nombreux logiciels + manuels. Prix : 4000 F. Vincent Bauer. Tél : (1) 40.05.17.50.

Vds **sélecteur de face externe pour 520 ST**. Economisez 50% des disquettes. Pierre et Marc Jourdat. Tél : (16) 77.83.98.19.

Vds **megaroms MSX 1 et 2**. Vds ou échange **cartouches Sega** (Gangster Town, Choplifter, World Grand Prix, Space Harrier, Space Harrier 3D, Zillion 2, Alien Syndrome). Vds origianux ST (Ramp, Where time, etc.). Arnaud Lacoste. Tél : (1) 64.23.11.19.

Vds **T08 + moniteur couleur haute définition + drive 3" 1/2 + imprimante** + lep + souris + 2 joystick + crayon optique + rom : assembleur et caractère 2. 40 jeux + docs + Téo du n° 1 à 19, Microtom 7, 8, 9. Prix : 4500 F. Stéphane Fuster. Tél : (16) 53.04.37.54. Après 18 h.

Vds **MSX 2 VG8235** + jeux : 2000 F. Imprimante **PRNC-41 couleur** : 600 F. Le tout en très bon état. Siegfried Mounissens. Tél : (16) 56.87.33.83. Bordeaux.

Vds **Sony HB-700F** + 500 jeux pour 4000 F. Recherche aussi contacts sur Amiga. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Vds **MSX 1 VG8020 + moniteur + lecteur K7** + 8 cartouches (Nemesis, Road Fighter, Hypersports 1, Eggerland Mystery + livres + nombreuses K7. Valeur : 4200 F. Vendu : 2000 F. Ou échange contre extension 1,5 méga pour Amiga 500. Anthony Lavaud. Tél : (16) 53.62.99.21. Après 17 h 30.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur** (très bon état) + de nombreux jeux (environ 50 disquettes) + joystick + de nombreux livres + cordon K7 + jeux K7. Le tout : 3000 F. David Fabresse. Tél : (16) 94.64.18.70.

Vds **MSX 1 Canon + imprimante 40 colonnes** : 1200 F. **Lecteur disquettes** : 1200 F. **Atari 520 STF** dans son emballage, garantie 8 mois : 3000 F. Avec accessoires. Flavien Mangili. Tél : (16) 78.35.55.33.

Vds **T08 + lecteur de disquettes** + cable péritel + manette + livres + doc + programmes tapés sur D7 + nombreux jeux : 2500 F. Etat neuf. Philipe Le Blay. Tél : (1) 39.75.52.31.

Vds console **Atari 2600** + 4 manettes + 10 cartouches. Prix : 700 F. A débattre. Frédéric Vimal. Tél : (1) 42.29.84.15.

Vds **520 STF** + livres + 20 disks + Ikari Warriors très bon état : 3000 F. Achète Amiga 500 : 3200 F. Environ. Echange accepté. François Venant. Tél : (16) 23.80.80.69. Cherche contact ST. Laurent. Tél : (16) 23.97.12.78.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 32 disks avec super jeux (Arkanoid 2 + Gryzor, etc.) + joystick + manuel. Valeur : 4900 F. Vendu : 3500 F. A débattre. Frédéric Castalian. Tél : (1) 45.94.52.59. Le soir.

Vds pour **MSX** : Pratique MSX 2 : 120 F. Joystici Philps NMS 1115 : 140 F. K7 MSX Classics : 100 F. Cherche L'oiseau de feu et Dragon Slayer 4. Vincent Demarez. Tél : (1) 43.43.83.80.

Vds **C64N + lecteur 1541** + joystick + très nombreux jeux (+ de 200). Le tout : 2500 F. Très bon état. A débattre. Philippe Demoulin. Tél : (1) 42.39.19.34.

Vds **Sanyo MDD 550** (80% compatible PC) + **moniteur monochrome** + 1 lecteur 160Ko : 1200 F. Recherche lecteur 360 ou 720Ko, avec controleur pour MSX 2. Prix : -1000 F. Emmanuel Buysse. Tél : (1) 34.89.15.96.

Vds **Alice 32Ko + moniteur monochrome** + magnéto + cables + manuels + malette rangement + jeux. Excellent état. Prix : 1600 F. A débattre. Encore sous garantie. Laurent Gorra. Tél : (16) 61.84.01.03.

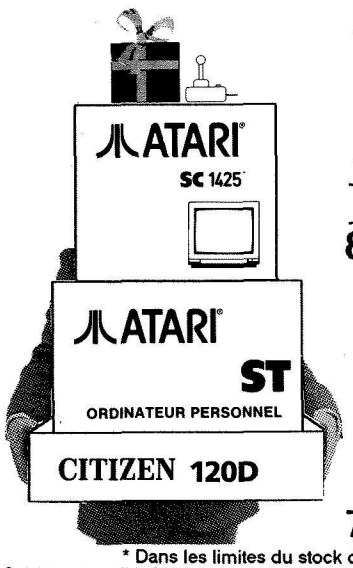
Vds **Amiga 500 sous garantie** : 3200 F. **Drive 3" 1/2** : 850 F. Mémoire + horloge : 750 F. **Moniteur 1084S** : 1600 F. **Commodore 128 + drive 5" 1/4** : 2200 F. Mémoire 8 méga cédé. Victor Fanus. Tél : (1) 43.88.24.13.

Vds **C64 + 1541 + moniteur ambre** + péritel + joystick + nombreux logiciels + disks vierges + cadeaux : 2900 F. A débattre. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39. Après 19 h.

Vds **C64 + 1541 + lecteur cassettes + imprimante MP5803** + 250 jeux

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR



PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boite de disks 3"1/2
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boites 3"1/2
1 Jeu au choix (valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990 ttc
MEGA ST2 mono	11800 ttc
MEGA ST4 mono	15300 ttc
Imprimante Laser SLM804	11950 ttc
Disque MEGAFILE 30 Mo	4990 ttc
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes (double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur "	3250,00 ttc
Citizen 120-D "	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles) "	4300,00 ttc

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	11500 ttc
A2000 UC+monit.coul.	14500 ttc
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

disks (Outrun) + 20 jeux K7 : 3500 F. Ferme. Philippe Blanc. Tél : (16) 78.08.66.58. Après 18 h. Ou le week-end après 11 h.

Vds **Sanyo MSX 64Ko + moniteur monochrome** + livre d'emploi + nombreux jeux (Nemesis 1 et 2, The Maze of Galious, etc.). Le tout : 1700 F. Vincent Lecarpentier. Tél : (16) 31.64.83.52. Entre 19 h et 20 h.

Vds et échange 20 titres **originaux pour MSX 1 et 2.** Liste sur simple demande. Jean-Claude Bartier. 108, rue Marceau. 59280 Armentières.

Vds console **CBS + Adam + imprimante** + 3 joysticks + volant + trackball + docs. Le tout : 1500 F. Olivier N'Guyen. Tél : (16) 45.92.83.85.

Vds **Spectrum+2.** + 40 logiciels originaux + joystick + livre. Très bon état. Prix : 990 F. Cherche moniteur couleur : 1000 F. Christophe Fouasson. Tél : (16) 40.66.30.20. Le samedi soir.

Vds **C64 + 1541 + 1530** + Power cartridge + boite + 250 disks + nombreuses K7. Au total plus de 2000 programmes. Le lot + 5 jeux électroniques : 3500 F. Valeur : 5500 F. Très bon état. Franck Pagniez. Tél : (16) 78.47.97.09.

Vds **Amiga 1000 Pal, 512Ko, lecteur de diquettes 880Ko + moniteur Commodore 1081** (couleur et monochrome). Le tout parfait état et sera délivré dans les emballages d'origine. Je le cède à : 8500 F. **Extension mémoire externe 2 méga** : 7000 F. **Drive 1010 de 3" 1/2 externe** : 1000 F. Demander Jésus Gomez. Tél : (16) 84.22.49.45. Après 21 h 30.

Vds **10 cartouches MSX** : Monkey Academy, Roller Ball, Eggerland Mystery, Nemesis 1 et 2, Penguin Adventure, Road Fighter, Yie ar Kung Fu 2. Chaque jeu : 90 F. Le tout : 700 F. Patrice Perret. Tél : (16) 75.59.20.48.

RECHERCHES

Cherche correspondants sur **Amiga 500**. Gilles Genin. Tél : (16) 79.28.80.93. Le week-end.

Recherche **lecteur externe 3" 1/2 pour Amiga** sur Paris. Tél : (1) 42.58.53.86. Après 18 h.

Recherche le logiciel **Arsène** de Ere informatique sur **Thomson**. Recherche personnes ayant transformé un T07/70 en serveur mono-voie. Philippe Galiana. Tél : (1) 43.32.12.18.

Possède **news** et en recherche. Pas sérieux s'abstenir. Christophe Dupriez. 20, jardin Bouzigwac. 37000 Tours.

Recherche **MSX 2 HB700F Sony** pour environ 2000 F. Dominique Jorge. Tél : (1) 48.46.96.33.

Cherche contacts sur **Atari DF** pour échanges divers et rapides (démos, mac, news, doc). Envoyez vos listes au Sgt Laurent Derval. CGMTAEE. B.A.2 79. 28205 Chateaudun.

Recherche disquette **Hibrid, HBF700, version 1.0 MSX 2 Sony**. Philippe Delille. Tél : (16) 21.42.11.89. Après 17 h.

Cherche **Great Giana sur ST** (moins de cent francs) ou échange contre Crash Garett. Jérôme Cappelle. Tél : (16) 27.82.57.60.

Cherche **compilateur langage C pour ST 520** contre news (Speed Ball, Turbo Cup, etc.) ou contre interpréteur langage C et autres utilitaires divers. Emmanuel Jaccard. Tél : (16) 53.83.41.58. Après 18 h.

Recherche **assembleur MSX 2** + livres sur assembleur (Périphériques des MSX, Programmer en assembleur). J.B. Riera. Tél : (1) 60.08.88.93.

Cherche **extension mémoire pour MSX 64Ko**. Franck Leroux. Tél : (16) 35.09.80.45.

Achète pour **Amiga 500 extension 512Ko A501, lecteur 3" 1/2 A1010** et Perfect Sound. Mathias Jacquemoire. Tél : (1) 60.14.01.87.

Cherche toutes personnes ayant des **documents, trucs, ou personnes** ayant fini : Dragon Slayer 4, Samouraï. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80. Correspondance possible.

Cherche sur **M05**, Choplifter et Sortilège. Echange contre Enduro, Saphir, Jungle Heros, Temple, Sydney ou achète à très bas prix. Christophe Lesur. 31, rue des fleurs. 27100 Val de Reuil.

S.O.S. Metal Gear, après avoir détruit le premier char avec ses 11 mines, on arrive devant une porte qui ne s'ouvre pas. Comment faire pour passer ? Merci. Benoît Lalet. Tél : (1) 42.21.59.55.

Recherche imprimante **Philips NMS 1431 ou 1421** aux alentours de 1500 F. Faire offre. Cherche contacts pour échange programmes et astuces pour MSX 1 et MSX 2. Marc Ravaillaux. Tél :· (16) 47.53.30.98. Le week-end.

Recherche **imprimante pour Atari 520** avec cable et notice. Bon état, prix sympathique. Maximum : 700 F. Recherche contacts pour échange de programmes. Olivier Meresse. 26, rue de Villars. 59188 Saint Aubert.

Collectionneur fou cherche pour **ZX81, extension mémoire 64Ko**, carte 8EIS, logiciels sur cartouches, etc. Bon état, pas trop cher. Faire offre. Jean-Marc Richardot. 27, rue de Dalis. 67100 Strasbourg.

ÉCHANGES

Echange jeux, trucs et astuces, bidouilles sur **MSX 1 et 2**, disquettes 'Micro MSX', n°1 et 2 de Micro MSX. Pour tous renseignements, Jérôme Estorgues. Tél : (1) 45.94.06.48. Après 18 h.

Echange nombreux **jeux sur T08 et T09+**. Linel Herzog. Tél : (16) 89.71.51.80.

Echange de superbes **jeux MSX 1** dans toute la France et correspondance. Semaine, après 17 h. Week-end, après 13 h. Lionel Deprugney. Tél : (16) 78.55.17.14.

Echange **news Amiga** contre originaux ou périphériques. Cherche contacts avec groupes. David Duvauchelle. 28, rue Roger Allou. 80450 Camon.

Amiga 500 échange news et autres. Yves Meyer. Tél : (16) 88.85.77.49.

Echange **softs DF et SF sur Atari ST**. Possède news (Powerdrome, 1943, Thunder Blade, GFA Raytrace, etc.). Vincent Le Flohic. Tél : (16) 66.89.63.95. Le week-end.

Echange, achète **news et softs sur Amiga**. Possède Operation Wolf, Tiger Road, Out run, Speed Ball, etc.). Christian Piles. Tél : (16) 76.90.01.85.

Exclusif sur La Rochelle, échange **news**. Attention ! Laissez message, impératif ! Philippe Delpex. Tél : (16) 46.67.31.55.

Echange et vends jeux sur **CBM 64/128 disk**. Envoyez liste à Patrick Deniel. 28, avenue des Xaintries. 19400 Argentat. Réponse assurée. P.A. sérieuse.

Recherche correspondants sur **520 ST pour échanges de news**. Xavier. Tél : (16) 77.37.67.18.

Echange ou vends **news sur ST** (Rugby simulation, Zombie, Teenage Queen, etc.). Possède news sur Amiga. Laurent Boumeddane. Tél : (1) 47.98.86.39.

Echange **news sur ST**. Demandez Sébastien Bergot au (16) 21.20.59.23.

Echange **news sur ST**. Truands s'abstenir. Patrice Rossi-Chardonnet. Tél : (16) 79.33.10.13. Après 19 h.

Amiga 500, échange **drive A1010 contre extension A501**. Recherche contacts sympas. Clément Poline. Tél : (16) 32.32.04.87.

C64 échange nombreuses **news sur disks**. Contacts sérieux et honnêtes exigés. Possède Rocket Ranger, Tiger Road, Circus Games, The Games Summer Editions, etc. Dominique Engel. 60, rue Jacques Kablé. 67000 Strasbourg.

Echange/vends **news sur Amiga**. Récupère Amiga 1000 en panne. Vds disks vierges. Dimitri Mignard Exiga. Tél : (16) 55.24.38.82.

Stop affaire ! **Thomsoniste**, échange GP 500cc, Spindizzy, Bactron, Blue War 2, Sapiens, etc, contre les notices de C.A.O, de Mission Delta, Cartoon Maker, Malediction de Thaar. Cyril Amoretti. Tél : (16) 91.75.69.75. Aprlès 19 h.

Les **Amigatistes de Nantes** diffusent des **programmes du domaine publique** (démo, utilitaires, etc.). Eawan Morin. Tél : (16) 40.89.33.79.

Echange jeux sur **T09** et cherche logiciels pour imprimante. Disks 3" 1/2. Jérôme Guy. Tél : (1) 34.25.04.17.

Echange **softs sur ST et Amiga**. Possède news. Joindre listing. Réponse assurée. Xavier Paoli. 174, avenue du Général de Leclerc. 94460 Valenton.

Echange nombreuses **nouveautés sur Atari ST**, en jeux et utilitaires. François Belin. Tél : (1) 34.61.88.99. Réponse assurée.

Echange nombreuses **news sur ST** (Emmanuelle, 1943, SDI, Crazy cars 2, Operation Wolf, Double Dragon, Ik+, Live and let die, Speedball, etc.). Patrice Rossi-Chardonnet. Tél : (16) 79.33.10.13. Après 19 h.

CONTACTS

Club pour Sega et Nintendo propose 12 numéros couleur. Moins 5% sur les jeux. Cotisation de 150 F l'année ou 25 F la revue. Port compris. Mettre à l'ordre de M. Vella. Ordiclub. Tél : (16) 42.09.15.43. Après 19 h.

Cherche **contacts T09**, région Normandie pour échanger programmes et logiciels. **Création club pour T09**. Recherche 6128 monochrome pour moins de 1000 F. Christophe Bouland. Tél : (16) 35.08.46.25.

1040 ST cherche contacts cools mais sérieux sur région lyonnaise et autres. Pierre-Olivier Joly. Tél : (16) 74.22.36.58.
Achète, échange et vends tous logiciels pour **MSX 1 et 2**. Documentation complète sur simple demande. Mega Club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Amiga 500 cherche contacts pour échange logiciels. Recherche un programme de traitement de textes. Ecrire à Cédric Chabot. SP 69182. Réponse assurée.

520 DF cherche contacts. Envoyez-moi vos listes. A bientôt de vous lire. Sgt Laurent Derval. CGMTA E.E.1. BA 279. 28205 Chateaudun.

Segamix à la disposition des fans Sega. Journal du club, échange de news, contacts. Le n° 3 sort actuellement. Renseignement. Lionel Guyot. Tél : (16) 81.92.28.72.

Cherche tous contacts sur **MSX 1 et 2** pour échange de logiciels sur disquettes et K7. Réponse assurée. Ecrire à Philippe Bezon. 688, rue du Scarabée. Courbessac 30000 Nîmes.

1040 ST cherche contacts pour jeux et surtout les softs musicaux et autres. Envoyer liste à Stéphane Frutos. 5, rue Rivals. 31000 Toulouse.

Cherche **contacts sur ST**. Réponse assurée. Débutants admis. Possède : Fish, R-Type, Afterburner, Operation Wolf, etc.). William Redon. Tél : (19) 49.30.48.85.25.

Cherche **contacts pour ST**, sérieux, rapides et durables pour échanges de news. Jean-François Maës. Tél : (16) 26.84.00.05.

520 STF cherche contacts pour divers échanges. Possède R-Type, Falcon, Spitting image). Yannick Khémaja. Tél : (16) 81.30.18.53.

DIVERS

Devenez riche avec un ordinateur et un traitement de textes + imprimante ! Documentation contre enveloppe timbrée. Faites vite ! Guillaume Turpin. 18, rue Cave de Chatenoy. 77132 Larchant.

OFFRES D'EMPLOI

Vous êtes dynamique, doué, programmeur, expérimenté en assembleur et/ou en C. Nous vous convions pour une géniale croisière...
Le bateau : TITUS. Destination : le succès.
Titus recherche en effet des programmeurs. Ecrivez à Titus, Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny.

Loriciels recherche graphistes sur micro. Si vous êtes génial et motivé, contactez vite Loriciels. 81, rue de la Procession. 92500 Rueil. Tél : (1) 47.52.11.33.

Magasin micro familiale sur Paris cherche vendeur expérimenté, libre rapidement, pour évolution responsable de magasin.
Intéressement au chiffre d'affaires.
Tél. : 64.40.22.11.

SEGA recherche un **Segamaniac** pour participer à l'animation du **SEGA CLUB**. Vous devez avoir plus de 16 ans, habiter en région parisienne, posséder un minitel... et bien connaître la plupart des jeux Sega. Ecrire à Virgin Loisirs (Animation Club), 13, place des Vosges, 75004 Paris.

ILS ONT GAGNÉ !

Vous aviez été très nombreux à répondre à la **pétition micro-porno**, destinée à pousser les éditeurs à mettre en chantier des jeux plus adultes et à cesser de voir les adolescents à travers un filtre "Dorothée-Walt Disney", plus qu'anachronique à notre avis.

Afin de récompenser vos efforts méritoires, nous avons mis à contribution les deux principaux éditeurs français qui œuvrent actuellement le plus dans la direction de notre pétition : **Tomahawk** et **Exxos.** Tomahawk offre donc **10 logiciels Emmanuelle** et Exxos **10 logiciels Teenage Queen.** On appréciera au passage la mansuétude des éditeurs qui offrent des jeux à tour de bras (Exxos avait déjà offert 150 jeux cet été pour le sondage) alors que nous leur en demandons toujours plus : des jeux plus érotiques, des jeux moins chers, pas trop politisés, mais pas trop puérils quand même, etc. Enfin, bon, tout ça pour faire remarquer qu'ils sont quand même 'chment patients, cool et tout ces mecs-là !

Voici les heureux gagnants désignés par le sort.

Jérôme Barnèche *(Nîmes)*, David Simon *(Besançon)*, Laurent Sol *(Clermont-Ferrand)*, François Ganteaume *(Marseille)*, Laurent Trenca *(Aubagne)*, Alain Athanase *(Grigny)*, Damien Cola *(Toulon)*, Alexis Brussat *(La Ferté-Gaucher)*, Laurent Massa *(Lapalud)*, Guillaume Andrieux *(Noisy-le-Grand)*, Alain Guillemard *(Miramas)*, Alexandre Muller *(Brignoles)*, Mathieu Bellet *(Chanteloup)*, Laurent Fouque *(Wasquehal)*, Raphaël Gesqua *(Paris)*, Raphaël Cousinou *(Puteaux)*, Pascal Folquer *(Paris)*, Philippe Mariou *(Le Cannet)*, Xavier Bouscasse *(Paris)*, José-Luis Rodriguez *(Thônex, Suisse)*.

UN PC SUR UN PLATEAU !

La jeune société française **Oriflam** vient de prendre une initiative heureuse dans le domaine des jeux de rôles (je ne parle pas de jeux micros mais des vrais jeux de table). La sortie de leur petit dernier, **Multimondes**, un jeu de S.F. de qualité, est en effet accompagnée d'une disquette PC qui vous permet de créer vos personnages. Espérons rapidement des versions CPC, ST, Amiga, C64, Sega, Nintendo... heu, n'exagérons rien. Une bonne initiative en tout cas, dont on vous reparlera bientôt. ●

BRISTISH TELECOM : THE WAY OF THE TIGER

British Telecom annonce deux nouveautés : **Tyger Tyger** (& Tyger ?), où un type genre Sumo se bat à l'épée contre les incontournables méchants, dans une lande mystique où vous trouverez diverses options mystiques. Plus mystique encore, le jour où un scénario original verra le jour. Nous attendrons tout de même d'avoir le logiciel avant de nous prononcer. Sortie prévue en mars sur Commodore 64, Spectrum et Amstrad CPC.

Autre nouveauté, **Maltese Jo's 3D Pool Challange**, une simulation de billard qui s'annonce fabuleuse, avec la signature officielle du champion européen Jo Barbara (alias "Maltese Jo", en voilà une nouvelle !). Avec huit opposants dont Jo Maltese lui-même, joués par l'ordinateur, la partie s'annonce rude. Complètement en 3D, la table de jeu peut être vue sous tous les angles, et environ soixante coups différents sont réalisables. Il est possible de faire un tournoi en quatre tours, ou plus simplement de jouer contre un ou une ami(e). Il y a même un construction kit, pour créer de nouveaux coups !

Affaire à suivre...

Sortie prévue en mars-avril sur ST, Amiga, PC et Commodore 64.

●

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
*Nous téléphoner pour les disponibilités. Merci.

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...

POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - HOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION - ZILLION 2

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALEX KIDD 2 - ALIEN SYNDROME - CAPTAIN SILVER - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - KENSEIDEN - LORD OF THE SWORD - MAZE HUNTER 3D - MONOPOLY - OUT RUN - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZAXXON 3D -

CARTOUCHES A 399 F
MIRACLE WARRIOR - FANTASY STAR.

SPECTRUM FOR EVER

Il est toujours intéressant de savoir ce qui se vend outre-Manche. C'est pourquoi nous avons jeté un œil sur le hit-parade qui fait figure de référence en Angleterre, le hit de Microdealer du mois de janvier. Attention, je précise qu'il s'agit d'un classement des meilleures ventes : un jeu peut très bien être cité plusieurs fois s'il existe sur différentes bécanes.

Sur les dix softs les plus vendus (versions 8 bits) au mois de janvier en Angleterre, sept sont des jeux Spectrum ! Et sur les 30 meilleures ventes, il n'y a aucun jeu Amstrad, mais 19 sur Spectrum et 11 sur C64 ! Au niveau des éditeurs, c'est **Ocean** qui se taille la part du lion avec 7 titres sur 30.

Extraits du palmarès 8 bits de Microdealer :

1 - Operation Wolf, Ocean (*Spectrum*)
2 - Robocop, Ocean (*Spectrum*)
3 - Double Dragon, Melbourne House (*Spectrum*)
4 - Thunderblade, US Gold (*Spectrum*)
5 - Operation Wolf, Ocean (*C64*)

Surprise de taille, les meilleures ventes sur 16 bits montrent une nette poussée de l'Amiga : 18 titres sur 30 contre 12 pour le ST. Voilà qui va faire plaisir au Docteur Amiga... En ce qui concerne les éditeurs, **Mirrorsoft** truste les quatre premières places avec les softs américains qu'il distribue en Europe. Au total, 8 titres sur 30 pour Mirrorsoft. Notons enfin que le seul frenchy est Infogrames, 19ème avec **Purple Saturn Day** en première entrée et 28ème avec **Opération Jupiter**. *Extraits du palmarès 16 bits de Microdealer :*

1 - Falcon, Mirrosoft (*Amiga*)
2 - Falcon, Mirrorsoft (*ST*)
3 - T.V. Sports Football, Mirrorsoft (*Amiga*)
4 - Dungeon Master, Mirrorsoft (*Amiga*)
5 - Operation Wolf, Ocean (*ST*)

FOFT QUI PEUT ?

Grosse déception, il semblerait que les premières versions disponibles du jeu **FOFT** soient quelque peu buggées (impossible de sauver, ordinateur de bord "bombeur", resets intempestifs, etc). Ajoutez à cela un mode d'emploi mystérieux et vous comprendrez notre désarroi, d'autant que le reste a vraiment l'air fabuleux. Après 24 mois de développement, il serait dommage que **Gremlin** s'arrête en si bon chemin. Un Foft départ, à n'en pas douter...

●

US GOLD DANS LA LUNE

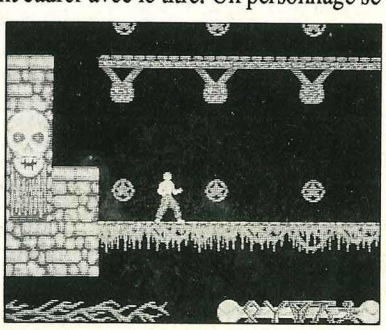
J'adore Michaël Jackson. Si, je vous jure. Et son nouveau film, **Moonwalker**, encore plus intelligent que les précédents, est un véritable chef-d'œuvre ! Ah, ces dialogues d'une richesse toute sartrienne ! Et ces images ! On dirait du Fellini ! Et je ne vous parle pas de la subtilité du scénario digne de Rohmer ! Comme disait l'autre, c'est le genre de film qui plait aux Américains de 18 ans et aux français de 7... Tout ça pour dire qu'**U S Gold**, qui vient d'en acheter les droits, va sûrement avoir du mal à nous pondre un jeu digne de ce nom. La musique du soft devrait être reprise à partir de la chanson principal du film : *Smooth Criminal* !

CONCOURS CRAZY CARS 2

A l'occasion de la sortie de **Crazy Cars 2** sur CPC et Amiga, **Titus** et **Virgin Megastore** organisent un concours. Le but sera de réaliser le meilleur score en jouant trois minutes à Crazy Cars 2 sur ST. Entraînez-vous, les éliminatoires auront lieu au Megastore (52-60 avenue des Champs-Elysées) du 6 au 10 mars de 12 h à 19 h. Petit tuyau en passant, si vous venez avec ce numéro de Micro News, vous aurez droit à une deuxième tentative ! Lors de la finale du 15 mars, les meilleurs d'entre vous gagneront un walkman, des softs et des disques : sympa !

VOUS AVEZ DIT ?

Je vous assure mon cher cousin, le nouveau logiciel **Exocet** se nomme **Bizarre** et de fait, le peu que nous en avons vu semble parfaitement cadrer avec le titre. Un personnage se promène dans un étrange temple dont les murs sont ornés de bas-reliefs représentant des têtes de morts. Comment dire... ça ressemble à *Barbarian*, mais en moins "héroïc-fantasy" ; zarbi et très chelou...



●

CYBERMIND

Photos d'écran sur ST

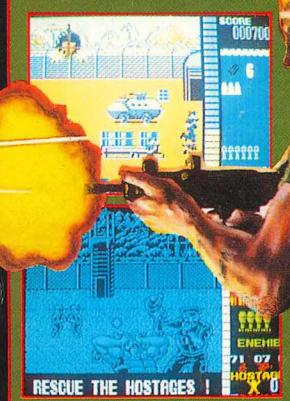
AVIS AUX PASSIONNÉS
... STOP...
CASSE-TÊTE FUTURISTE...
STOP... MISSION DÉLICATE...
STOP... RÉFLEXES ET
RÉFLEXION INDISPENSABLES
... STOP...

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

OPERATION WOLF



OPERATION WOLF

ocean

Licensed from © Taito Corp 1988

TAITO COIN-OP

Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.